STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SpellForce 2 Faith in Destiny

PC GURU

MAGYA… …SZÁG LEGOLVASOTTABB
JÁTÉ… …AZINJA

TESZT 4 OLDALON

FIFA 14

VAJON IDÉN IS ÉRDEMES MEGVENNI AZ ÚJ FIFÁT?

TESZT 2 OLDALON

OUTLAST

ÚJABB HORROR AZ AMNESIA NYOMÁBAN!

MEGATESZT NYOLC OLDALON

GRAND THEFT AUTO V

ELŐZETES 4 OLDALON

DRAGON AGE: INQUISITION

A BIOWARE GŐZERŐVEL DOLGOZIK A DRAGON AGE RENOMÉJÁNAK HELYREÁLLÍTÁSÁN!

1995 Ft 2013. 10.

ÖSSZESEN 35 JÁTÉK

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

ARMA III

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

PES 2014

» 20 JÁTÉKTESZT » 14 ELŐZETES » MINECRAFT ROVAT » KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ » PROFI VÍRUSIRTÓ

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

FIZESS ELŐ A PC GURU MAGAZINRA NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS A LAP MELLÉ VÁLASZD A BATTLEFIELD 4-ET, A PREMIUM ELŐFIZETÉST, VAGY A KETTŐT EGYÜTT! HA TETSZIK AZ AJÁNLATUNK, AKKOR KERESD AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A WWW.PCGURU.HU CÍMEN!

BATTLEFIELD 4

ALAPJÁTÉK

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	11.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	15.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	23.990 FT

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

PREMIUM SZOLGÁLTATÁS ALAPJÁTÉK NÉLKÜL

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	10.990 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	15.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	22.990 FT

BATTLEFIELD 4 + PREMIUM

ALAPJÁTÉK + PREMIUM SZOLGÁLTATÁS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	17.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	21.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	29.990 FT

HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓNÁL KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

RÉSZLETEKÉRT KERESD FEL AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A PCGURU.HU-N

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- VÉGRE ITT A GTA V!
- ALFÁK A KERESZTTŰZBEN!

Bruce Wayne sajnos most nem ért rá...

Állítólag az őszinteség kifizetődő dolog, úgyhogy most elárulom nektek, hogy az elmúlt pár hétben folyamatosan azon dolgoztunk, hogy a 2011-es Arkham Cityhez hasonlóan a világon az elsők között mutathassuk be nektek a Batman: Arkham Origins című játékot. Sajnos azonban idén nem jártunk sikerrel, hiába kaptuk meg a Warnertől a világ legtutibb sajtócsomagját (lásd bővebben a 112. oldalon), a kiadó szigorúan tartotta magát az október 25-ös embargóhoz, ami azt jelenti, hogy addig nem lehet tesztet közölni a Sötét Lovag idei kalandjáról. Éppen ezért nem volt mit tenni, feladtuk az eredeti tervünket, és végül a régóta várt Grand Theft Auto V került a borítóra. A Rockstar ismét egy kiemelkedő alkotást tett le az asztalra, és bár a személyi számítógépes verzióról a lap készítésekor még mindig nincs biztos hír, mi azért készítettünk egy nyolcoldalas tesztet, hogy a PC-s tábor is a lehető legrészletesebb tájékoztatást kaphassa a játékról.

Idén októberben viszont nemcsak a GTA V kap kiemelt figyelmet, hanem az alfaverziójú játékok is. Ha nem vagy képben, hogy pontosan miről is van szó, akkor sincs baj, hiszen Wilson egy kiváló összeállításban mutatja be nektek a legújabb videojátékos trendet és az ide kapcsolódó játékokat, csupa olyan, független fejlesztők által készülő programot, amelyeknél a felhasználók már a készítés korai fázisában megismerkedhetnek a kedvencükkel.

Bár Bruce Wayne nem akadt a horgunkra, azért így sincs okunk panaszra, hiszen a GTA V mellett még számos érdekes játék kapott helyet a magazinban. Az októberi PC Guru összesen húsz teszttel (ArmA III, FIFA 14, Final Fantasy XIV, Outlast, Amnesia: A Machine for Pigs és még sorolhatnám), 14 előzetessel és két interjúval várja az olvasókat, továbbá visszatért sokak kedvence, a Minecraft rovat is, amiben a közelgő nagy frissítés újdonságait vesszük sorra.

Teljes játékunk ezúttal a szerepjátékok és stratégiák szerelmeseinek kedvez, hiszen a legendás SpellForce 2 önállóan futtatható kiegészítője, a Faith in Destiny kapott helyet a korongon. A DVD persze más kincseket is rejt, például öt vadonatúj videotesztet és más csemegéket. A játékhoz jó szórakozást, a magazinhoz kellemes olvasgatást kívánok, novemberben újra jövünk, addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Grand Theft Auto V

Öt év után ismét itt a GTA. Az ötödik rész persze nem hozott forradalmat, de tökéletesre csiszolta a sandbox akciójátékok receptjét!

A HÓNAP TESZTJE

ArmA III

A militarista lelkületű olvasók örülhetnek, hiszen megérkezett az ArmA legújabb része. Tesztünk négy oldalon boncolgatja a játékot.

A HÓNAP ELŐZETESE

Dragon Age: Inquisition

A 2011-es Dragon Age II elég nagy bukás lett, így kíváncsian várjuk, hogy mit nyújt a jövőre érkező harmadik rész.

Ebben a hónapban két kiváló horrorjáték (Outlast és Amnesia: A Machine for Pigs) is megjárta a szerkesztőségünket, és ennek kapcsán merült fel bennünk a kérdés: mi volt az eddigi legfélelmetesebb élmény az életedben?

Bate

Kölyökkoromban több métert zuhantam egy fáról, nagyot nyekkentem, ráadásul a hátamra érkeztem. Csak feküdtem a földön, nem mertem megmozdulni, és azon gondolkodtam, hogy mi lesz, ha szeretnék, de nem fog menni... Elég ijesztő percek voltak ezek, nem kívánom őket senkinek.

Miguel

Mivel úgyis mindenki Bate lapzártakor előkerülő énjét mondja majd, én maradok annál, mikor egy téli éjszakán megcsúsztam a kocsival, és a túloldali árokban, fejjel lefelé kötöttem ki. Nem lett bajom, de kevés dolog rémisztőbb, mint tótágast állni a hóban.

Chris

Gyerekes módon rettegek a pókoktól, pontosabban az ízeltlábúak széles családjától. Még az ismeretterjesztő tévéműsorokban sem bírom nézni őket, nem hogy testközelből. Egyszer ágyazás közben farkasszemet nézett velem egy félméteres példány – akkor kicsit meghaltam belül.

JohnBart

Amikor az előző cégemnél kezdtem, a rokonaimnál szálltam meg egy estére, egy nem használt szobában. Amit egyikünk sem tudott, hogy a szoba tele volt csótányokkal – mit ne mondjak, nem sokat aludtam aznap éjjel, szóval elég frissen mentem dolgozni.

Wilson

Minden hónapban az, mikor a lapzártához közel elküldöm korrektúrára a cikkeket, mert tudom, hogy valamelyiket annyira elcseszem, hogy hazaérve egy hosszú lecseszős e-mail vár a postafiókomban Bate-től. És ez még a jobbik forgatókönyv...

Midnite

Leszámítva a turistaházat, amin 40 fős harmonika- és trombitatáborral osztoztunk egy túra éjszakáján, a legborzasztóbb emlékképem az Outlaws című játék egyik easter eggje: egy napszemüveges, lángokat szóró horrorpudli a préri felett... Na, ott ért véget a gyerekkorom.

Chocho

Lássuk! Egyszer kiraboltak és kést nyomtak az arcomhoz, az elég félelmetes volt. Máskor pedig megpróbáltak kirabolni, az sem tett túl jót a vérnyomásomnak. És akkor még nem soroltam fel, hányszor gázoltak el majdnem. De a konstans hasfájásom is elég para volt.

Mo

A Balaton közepén ért minket a vihar egy vitorláson a nyáron. Amikor a hullámok 3 méter magasba emelték a hajótestet, én pedig a korlátba kapaszkodva igyekeztem behúzni a szél által majdnem letépett orrvitorlát, akkor azért jobban szerettem volna éppen lapzártázni, mint ott lenni.

38

DRAGON AGE: INQUISITION

A kiábrándítóan gyenge, bevallottan sebtében összedobott második rész után többéves pihenőre tért a Dragon Age-sorozat, hogy visszaszerezze mind a rajongók, mind az egykori játékosok érdeklődését. Jövőre érkezik a harmadik rész – de vajon tényleg megéri várni rá?

76

GRAND THEFT AUTO V

Öt teljes évet kellett várnunk arra, hogy a Rockstar Games visszatérjen a Grand Theft Auto-sorozathoz, de a végeredményt látva ezúttal is megérte minden perc. Gigantikus, nyolcoldalas cikkben mutatjuk be, miért is ez az egyetemes GTA-történelem egyik legnagyobb mérföldköve!

Tartalom

ELŐZETES

014 Az alfák hajnala
016 Sir, You Are Being Hunted
017 Betrayer
018 Might & Magic X: Legacy
019 Eldritch
020 Insurgency
021 Kerbal Space Program
022 Battle Worlds: Kronos
024 0 A.D.
025 Project Zomboid
026 Godus
027 Verdun
028 Paradox Interactive interjú
032 Torment: Tides of Numenera
036 Bound by Flame
038 Dragon Age: Inquisition

TESZT

044 ArmA III
048 Memoria
050 Amnesia: A Machine for Pigs
052 The Raven: Episode 2
053 Euro Truck Simulator 2: Going East!
054 FIFA 14
058 MirrorMoon EP
059 Skullgirls
060 PES 2014
062 Final Fantasy XIV: ARR
066 Outlast
068 Castlevania: Lords of Shadow – UE
070 Cognition: Episode 4
071 Ironclad Tactics
072 Divinity: Dragon Commander
074 NBA 2K14
076 Grand Theft Auto V

PC GURU EXTRA

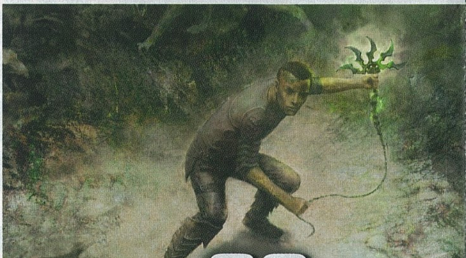
030 Paradox történelem: sikerek és bukások
064 Top 5 Final Fantasy-epizód

HARDVER

096 Hardverhírek
098 ZYXEL NSA 325
099 Hardverbemutató
100 ASUS G750JX
101 Hardverbemutató
102 AVerMedia Game Capture HD II
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

088 Klasszikusok újrajátszva: Command & Conquer
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



32

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

A legendás szerepjáték szellemi örököse készül az inXile műhelyében – előzetessel és interjúval ásunk az RPG mélyére.

54

FIFA 14

Idén sem ússzuk meg az őszt a szokásos FIFA-epizód nélkül: bemutatjuk az aktuális rész összes fontosabb újítását.

DVD-TARTALOM

Mindenki GTA-zik, kivéve a DVD-szerkesztőt

JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

Az őszi-téli megjelenések már a nyakunkon vannak, így megállíthatatlannak tűnő tempóban érkeznek a játékelőzetesek az év végi vagy a jövő év eleji termékekről. Ezekből a videókból állítottunk össze egy több mint egy gigás méretre rúgó csomagot, amit megtaláltok DVD-mellékletünkön. A mozgóképeknek hála megcsodálhatjátok, milyen lesz az új Batman-játék, a Call of Duty single player módja, illetve új jeleneteket láthattok a South Park: The Stick of Truth című remekműből is.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Alaposan megizzadtunk szeptemberi számunk összeállításakor, hiszen a legtöbb kiadó a karácsonyi dömpinget célozza meg a megjelenéssel, és ilyenkor előfordulhat, hogy nem jut tesztelni való program, amiről írhatunk. Szerencsénkre a videotesztek esetében még így is bőven volt miből dolgoznunk, sikerült is anyagot rögzítenünk két remek horrorjátékból, az Outlastból és az új Amnesiából, valamint mikrofonvégre kaptuk Bate-et, aki csak nagy nehézségek árán tudott kiszakadni a GTA V szorításából.

TURKÁLÓ — PROGRAMOK ÉS BORÍTÓK

Sokak számára szerezhet kellemes meglepetést a DVD-mellékletünk Extrák könyvtárában található FIFA borítók mappa: az Electronic Arts nyomdakész, méretre vágott, alternatív FIFA 14 borítókkal készült a rajongóknak, így könnyűszerrel lecserélhető a nem túl tetszetős bolti csomagolás, amely ismét Messit tette a címlapra. Ezenkívül szokásos háttérképekkel (széles képernyős és hagyományos képarányúval egyaránt), valamint az elmaradhatatlan CheatLand-applikációval is készültünk, csak hogy mindenki kedvére tegyünk.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Szeptember hónapban a teljes játékunknak jutott a főszerep DVD-mellékletünkön, de azért találtunk pár apró érdekességet, melyről úgy gondoltuk, érdemes megosztanunk veletek. Lelkes rajongóknak hála rábukkantunk egy weboldalra, ahonnan klasszikus Commodore-játékok átdolgozott verzióit lehet leszedni, ebből ki is emeltünk párat. Így kerülhetett fel lemezünkre a Beach Head, a Batman vagy a Wizard of Wor, melyek mindegyike egy boldog, letűnt korra emlékeztet.

ÍZELÍTŐ

Vihar előtti csend jellemezte a szeptemberi hónapot videojátékfronton, de szerencsére azért így is könnyűszerrel sikerült feltöltenünk DVD-mellékletünk 8,4 GB-os tárkapacitását. A legtöbb helyet ezúttal is teljes játékunk foglalja el, amely a híres SpellForce 2 önálló kiegészítője, a Faith in Destiny lett. Természetesen ez is steames aktiválást igényel, amihez a kódot a DVD-tasakon találjátok. A Spellforce mellett persze érdemes más érdekességek után is kutatni lemezünkön: ilyen például a PCG Live rovatunkban található GTA V videoteszt, melyben közel 20 percen át áradozunk a Rockstar kiváló alkotásáról.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

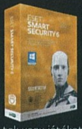
Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

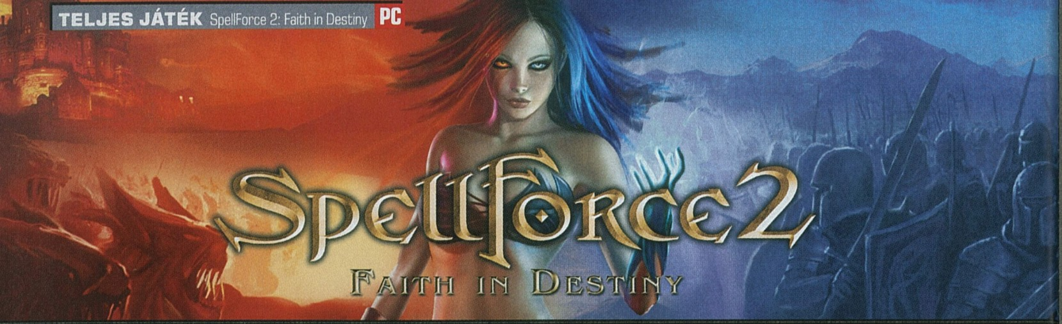
Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: D32ZF98M



Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 6**-os verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. december 1-ig** érvényes.



[ÍRTA CHOCHO] **Akció-szerepjátékkal tele a padlás, na de mi a helyzet az olyan RPG-kkel, amik egyben RTS-ek is? Zavaros a sok betűszó? Hadd segítsek! A Spellforce 2: Faith in Destiny egy szokatlan, hibrid alkotás, ami a két műfaj legjobb játékelemeit veszi kölcsön és olvasztja egybe.**

A Spellforce 2 egy remek kis szerepjáték-stratégia hibrid volt, amit nemcsak a vásárlók, de a kritikusok is szerettek. A harmadik részre azonban hiába vártunk: helyette hat teljes évvel az alapjáték megjelenése után kaptunk egy önmagában is futtatható expanziót, amit nem igazán tudtunk hová tenni. Ki gondolná, hogy van olyan csapat, amely több mint fél évtized elteltével is hajlandó rendes bővítményt piacra dobni? Ráadásul nem valami buta DLC-ről van szó, hanem rendes kiegészítőről, lemezestül, Steam-kódostul. Nos, úgy látszik a Trine Games csapatát nem érdeklik az ipari konvenciók. Ők csakis a saját rajongóikkal törődnek, akik epekedve vártak a még 2009-ben (!) bejelentett Faith of Destinyre. A játék végül sok év késéssel, 2012 nyarán került boltokba, most pedig a PC Guru DVD-mellékletére.

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg

HISZEK A SÁRKÁNYOKBAN!

Ácsi, ácsi... Kiegészítő? Ahhoz ismerni kellene az alapjátékot is, nem? Még ha külön futtatható, akkor is! Nos, az aggodalom jogos, ámde szükségtelen, ugyanis a Trine sem idiótákból áll. Tudták ők, hogy hat évvel a Spellforce 2 után már csak kevesen fognak emlékezni a játékra, így a történet azok számára is könnyen emészthető, akik nem ismerik a sorozatot, de szeretik a nagyszabású, világmegmentős fantasytörténeteket. Mesénk Eo szigetein játszódik, amiket az előző, 2007-ben kiadott Dragon Storm expanzió (bizony, volt egy másik is) egy mágikus katasztrófa során sikeresen elszeparált a külvilágtól. A távoli utakra használt teleportkapuk megsemmisültek, kizárólag a sárkányok képesek átszelni az óceánokat. Ha pedig ez nem lenne elég, szerencsétlen Eo-lakóknak egy Névtelennek nevezett (cseles, mi?) ellenséggel is szembe kell nézniük. Akik találkoztak a korábbi Spellforce-okkal, örülni fognak pár ismerős arc visszatérésének, de ez a játék egy különálló történet, ami 10-15 óra hosszú kampányával (normál nehézségen) simán felveszi a versenyt bármely teljes árú alkotással. Bár az iménti kis összegzés alapján úgy tűnhet, a Faith in Destiny nem túl eredeti, de időnként tényleg meg tudja lepni az embert, az első 2-3 órában még semmilyen karakterek pedig szép lassan kiforrnak, és kedvelhető egyéniségekké válnak. Persze nem fogunk tőlük évekig idézgetni, mint ahogy a Deekinhez hasonló legendás szereplőktől szoktunk még ma is, de összességében korrekt és jó sztorit kapunk, ami után minden fantasykedvelő elégedetten bólogathat.

Egyszer majdnem törölték a kiegészítőt, aztán pár év késéssel végül csak elkészült

STRATÉGIAI SZEREPKÖR

Az első bekezdésben hibridként hivatkoztam a Spellforce 2-re, és ez a műfaji meghatározás a Faith in Destinyt is kiemeli a középszerből. Elindulunk a pálya egyik sarkából, gyilkolászunk, lootolunk, majd a helyi kereskedőnél adunk-veszünk – eddig ismerős, nemde? A játékban három karakterosztályt tehetünk próbára, akik a klasszikus mágus, harcos és felderítő tulajdonságokat vonultatják fel, és nincsenek elszeparálva egymástól, azaz kísérletezhetünk mutáns megoldásokkal. Mivel pedig a skillek száma szándékosan alacsony, bárki könnyedén átláthatja a dolgokat. A Faith in Destiny azonban akkor válik igazán érdekessé, amikor elérünk egy bázist, vele pedig az RTS vonulatot, mely legjobban talán a Warcarft III és az Age of Empires keverékeként írható le. A karaktereink ekkor hősegységekké válnak, akik a bázisunkon épített barakkokban toborzott seregeket vezetik csatába. A játékban ráadásul található skirmish és multiplayer komponens is, úgyhogy ha szeretnétek, akár ötféle fajjal is egymás torkának eshettek a Steam szerverein. Az egyetlen bökkenő, hogy a fajok közt nincsenek markáns különbségek, ám ez még megbocsátható, hisz a Spellforce 2-nek esze ágában sincs versenyre kelni a StarCrafttel.

A semmi máshoz nem hasonlítható játékmenet emeli ki igazán a tömegből ezt az epizódot

A SÁRKÁNY VASFOGA

Bár a Faith in Destiny alig egyéves program, mégsem hozza a 2012-es grafikai színvonalat, hisz az alapjátékot 2006-ban dobták piacra. S bár az a maga idejében nagyon jól nézett ki, azért hat év mégiscsak hat év. A kissé kopár látványnak azonban megvannak a maga előnyei. Ilyen többek között, hogy a Faith in Destiny egy mára elavult gépen is remekül fut, illetve, hogy a készítők igyekeztek művészi rátermettséggel pótolni a technikai hiányosságokat. Egy szó, mint száz: ha szereted a fantasyt vagy az RTS-eket, akkor ezt nem hagyhatod ki!

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Mind Over Matter/Trine Games

MŰFAJ
stratégia/szerepjáték

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Egymagos 1,5 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB VGA (GeForce 4 Ti, vagy jobb), 5 GB HDD

INFO

Szerepjáték-stratégia hibrid, egy tarka fantasyvilágban..

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Bízz a harcosban!

A Spellforce 2: Faith in Destinyben a fejlődés nem kötött, azaz nyugodtan válhatsz erős harcossá és eszes mágussá egyazon játékon belül. Csakhogy van egy apró bökkenő: a mágusképességek nagyon gyengék az első órákban, és később is igényelnek némi játékkal kapcsolatos tapasztalatot. Ha valaki elég kitartó, szuper varázslókaraktert kreálhat, de az az igazság, hogy a Spellforce 2: Faith in Destinynek egyszerűen jobban állnak a harcos hősök. Azt javasoljuk hát, hogy első végigjátszásra semmiképpen se a mágikus skillekre pazarold a pontjaidat! Fejleszd helyette közelharci és fizikai képességeidet, tulajdonságaidat! A legtöbb harc ugyanis szűk, folyosószerű szakaszokon zajlik majd, legalábbis a szerepjátékos szakaszokban. Amikor pedig RTS-ként működik a Faith in Destiny, tényleg nincs szükség a varázserőre. Kihasználható ugyanakkor a mutánsépítés lehetősége: mivel a fejlődési fák együtt is kibonthatók, egy-egy skillt érdemes átvenni a shaikan (afféle felderítő) ágról, biztos, ami biztos.

Névtelen tornyok

A Névtelenek (angolul Nameless) is majdnem teljesen ugyanúgy működnek, mint a többi faj, egy markáns kivételtől eltekintve: a Soulscreamer nevű védelmi tornyaik a támadáson túl gyógyítani tudják a hozzájuk közel eső egységeket. Ennek eredményeképp egy Névtelen bázis lerohanása nem olyan egyszerű. Hiába van nagy seregünk, mert elég körbebástyáznia magát az ellenfélnek, és máris nem tudunk a főépületek közelébe férkőzni. Ráadásul a Soulscreamer tornyok erősek, egyetlen villámuk képes megölni egy íjászt. És ha mindez még nem lenne elég, e tornyok még idézhetnek is Névtelen egységeket maguk köré, szükség esetére. Szívás? Az, de nem kell kétségbeesni. Noha nem a Spellforce 2: Faith in Destiny a világ legkiegyensúlyozottabb játéka, létezik egy taktika, amivel el lehet kerülni a Soulscreamer tornyok elektromos népirtását. Nem kell mást tenni, mint a csapat egyik hősét kiképezni varázslásból egy épületek ellen hatásos skillre. Micsoda? Hogy ez ellentmond a harcosokkal kapcsolatos tippnek? Dehogy: elég elverekedni magunkat csak az Eruption képességig, ami szépen összeroppantja az élőholt seregek épületeit. Továbbá, amikor már messzebb járunk a történetben és ki kell választanunk azt a fajt, ami majd képviseli a hadseregünket, ajánlott a Pactra voksolni, mert a ravage nevű láthatatlan egységük igen hatásos épületekkel szemben. Ráadásul az ellenség hátába lehet lopakodni vele, ezt pedig még a Névtelenek sem tudják kivédeni. Persze, ha más lehetőség nincs, a totális támadás is eredményes lehet, csak ebben az esetben fel kell készülni rá, hogy elhúzódhat a meccs, és sok nyersanyag kell.

Lootolj sokat!

Bár a Spellforce 2: Faith in Destiny első ránézésre RTS-nek tűnhet, a kampányban sok olyan küldetéssel találkozunk, amik leginkább a Diablóra vagy a Torchlightra hajaznak, azaz csak a csapatunkkal vehetünk részt bennük, és a küzdelmek kimerülnek az akció-szerepjátékok eszelős kattintgatásában. Ha pedig a karaktereink nem elég felszereltek, nincs az a sereg, ami meg tudná óvni őket egy efféle magányos misszió során. Még szerencse, hogy a képességeken túl tárgylistánk is van, és a hősök egy sor speciális cuccot, felszerelést aggathatnak magukra, hogy egyre erősebbé és kitartóbbá váljanak. Persze a felszedhető holmiknak a karakter jellegzetességeihez kell idomulniuk, általános tipp viszont, hogy minden egyes pályán nézz szét, az összes ládát nyisd ki, és mindig alaposan fontold meg, hogy mit adsz el és mit vásárolsz. A kapkodás nem vezet jóra!

Erdei lelkek

Bár a PC Guru DVD-mellékletére a legfrissebb változatú Spellforce 2: Faith in Destinyt pakoltuk, és a Steam is mindig automatikusan letölti a frissítéseket, a technika ördöge nem alszik, így adunk egy tippet, amivel el lehet kerülni a játék egy igen hírhedt hibáját. A Malagar Green fejezet The Forest Spirits című küldetése hajlamos elromlani, ha a The Dugout nevű misszió után kezdünk bele, ugyanis ekkor a sztori alakulása miatt eltűnnek a pályáról a kulcsfontosságú elfek. Tehát, bár a feladat felvehető, be nem fejezhető. A megoldás: még a The Dugout előtt indítsd el a The Forest Spiritset, és az alábbiak szerint járj el: gyűjts össze legalább 500 lenyát, és nyomulj északnyugat felé a küldetésben szereplő fa tövéhez. Beszélj a fával és ajánld fel neki a félezer lenyát! Ekkor megjelenik egy ent, akivel beszédbe elegyedve megkapod a The Heart of Wood nevezetű tárgyat. Ha ezzel megvagy, irány vissza a táborba, beszélj a küldetést adó druidával, és fejezd be a küldetést. Most már nyugodt szívvel nekieshetsz a The Dugoutnak, ami egyébként a sztori végiggörgetésében is kulcsfontosságú szerepet játszik. Tipp: ez egy hosszabb küldetéssor, légy felkészült!

Titánsisak

A Spellforce 2: Faith in Destinyben több hasznos varázstárgy is akad, és ha ügyesen lootolsz, akkor egy csomó holmit összerakathatsz Grunt Rockhammerrel, a Lángoló Falu kovácsmesterével. Egyike ezeknek a titánsisak, avagy a játék natív nyelvén Titan Cap, amiről az Iron Fields fejezetben mesél Flink McWinter hírhedt szélhámos. Bár Flink nem a jóhiszeműségéről ismert, érdemes kiszabadítani, mert ekkor átadja a Titan Cap receptjét, ami négy összetevőt számlál: Wolves' Leather, Ogre Teeth, Fairy Stool és Arcane Connector kell a becses holmihoz. Az összes alapanyag Iron Fieldsen található, ez végül is jó hír. Az első cuccot a Stop the Nameless Invasion misszió egyik leölt farkasa dobja, csakúgy, mint az Arcane Connectort, melyet a feladat végén megölendő 18-as szintű mágus mögötti ládában találsz. Északkeletre a térképen találkozol két ogréval, őket meggyilkolva kerül hozzád az Ogre Teeth. Végül a keleti régióban nézelődve egy póktanyára bukkansz, ami elvezet az utolsó, Fairy Stool nevű hozzávalóhoz. Ha minden megvan, irány Grunt Rockhammer, aki összeüti a Titan Capet. Itt azonban még nincs vége a kalandnak: a sisakkal a kezedben keresd meg Garrett parancsnokot, aki sikeredet látva jutalmat ad: egy teljes páncélszett lesz fáradozásaid fényesen ragyogó gyümölcse!

Folytatódik a Soul Reaver sorozat, de nem egészen úgy, ahogy vártuk...

Azt már jó pár hónapja tudjuk, hogy a Square Enix három-négy törölt próbálkozás után végre elkötelezte magát egy új Legacy of Kain-epizód fejlesztése mellett, arra viszont nem voltunk felkészülve, hogy a **Nosgoth** nem hagyományos akció-kalandjáték lesz, hanem egy többszereplős, free-to-play cím. Éppen ezért is sokkolt szinte a világon mindenkit, mikor szeptember végén debütált az eddig javarészt csak másoknak besegítő Psyonix próbálkozása. A brutális közelharci támadásokra és a halálos távolsági lövésekre kihegyezett, csapat alapú pofozkodás két frakciót, a vámpírokat és az embereket ereszti egymásnak, több tucatnyi arénában, egy

kifejezetten komoly, dark fantasy világban. A tervek szerint a Nosgoth a kiadása után folyamatos támogatásban részesül, új pályák és karakterek formájában, ameddig csak kitart a lelkesedés.

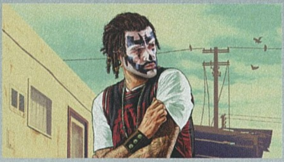
Már fejlesztik a Mount & Blade II-t

Új fejezetet kíván nyitni a 2004-ben kezdődött **Mount & Blade**-sagában a török TaleWorlds Entertainment, hiszen már fejlesztés alatt áll a sorozat második nagyobb fejezete. A Mount & Blade: Bannerlord a széria eddigi leggrandiózusabb epizódja szeretne lenni, amit a fejlesztők elsősorban az alapjaitól újraírt, a modern kor követelményeihez már valamennyire igazodó motorral, minden eddiginél kidolgozottabb és életszerűbb harcrendszerrel, hatalmas térképekkel és rengeteg, a multiplayer módon kívüli egyjátékos tartalommal szeretnének elérni.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

AMALUR-AUKCIÓ NOVEMBERBEN

November 14-én és 15-én tartja meg Rhode Island állam a régóta tervezett Kingdoms of Amalur-aukciót. A **38 Studios** viharos gyorsaságú májusi, botrányokkal kísért bezárásának története ezzel remélhetőleg az utolsó fejezetéhez érkezett, és végre eldőlhet a Kingdoms of Amalur sorsa. Elsősorban a Reckoninggal és annak esetleges folytatásával kapcsolatos jogok kerülnek kalapács alá, de az árverés a félbehagyott MMORPG, a Project Copernicus elkészült anyagait is felkínálja. Sőt, a teljes Big Huge Games katalógus is kiárusításra kerül, így a legendásnak mondható Rise of Nations is új tulaj kezébe vándorolhat. Az aukció sikerét nehezíti, hogy az arcát menteni akaró, és a költségvetés hiányzó dollárjait kipótolni kívánó kormányzat irreálisan magas, több millió dolláros alsó küszöböt határozott meg, így egyáltalán nem biztos, hogy a kétnapos tortúra végül sikerrel zárul.



REKORDOKAT DÖNTÖTT A GTA V

Azt már megszokhattuk, hogy azokban az években, mikor új Rockstar-játék kerül a piacra, a Take-Two valóságggal úszik a pénzben, de arra talán még ők sem készültek fel, hogy **Grand Theft Auto V** nemcsak az elődje rekordját múlja felül, de minden létező eladási statisztikát is megdönt. A mostani számunkban tesztelt GTA V nevéhez rögtön több bejegyzés köthető: ez lett az Egyesült Királyság leggyorsabban fogyó játéka, ennél viszont sokkal megdöbbentőbb, hogy az első 24 óra leforgása alatt 800 millió dollárt termelt, a harmadik nap végére pedig a mutató már az egymilliárd dollárt is átlépte. Ezzel nem csupán a létező összes videojátékot, de Hollywood legnagyobbjait is maga mögé utasította: egyetlen olyan film se volt még, amely ilyen rövid idő alatt ennyi pénzt hozott volna a konyhára.

A SEGA MEGVETTE AZ ATLUST

A lehető legjobb eredménnyel zárult a japán Index csődbemenetével kirobbant **Atlus**-krízis: felvásárolták a patinás szerepjátékgyárat. A kizárólagosan konzolos címeket gyártó, elsősorban a japán piacra dolgozó Atlus a nyár végén került bajba, mikor addigi tulajdonosa, az Index bezárta a kapuit. A pletykák szerint legalább fél tucat nagyobb vállalat tett ajánlatot a cégre, de a licithá-borúból végül a SEGA került ki győztesen. Az új, szintén japán gyökerű tulajdonos teljes hátraarcot csinált az elmúlt években, instabil, dollármilliókat elvesztő kiadóból sikeres, a jövőbe tekintő, helyzetét stúdiók és sorozatok felvásárlásával stabilizáló vállalkozássá változva át. Az üzlet nem bolygatja fel az Atlus mindennapjait, a jelenleg zajló fejlesztések fennakadás nélkül folynak tovább.

MÁSODSZORRA IS ELBUKOTT A SHADOW OF THE ETERNALS KICKSTARTERES GYŰJTÉSE. A TÖRLÉSÉT KÖVETŐEN A PRECURSOR GAMES IS BEZÁRT.

Mégis lesz új Homeworld-epizód

A Duke Nukem 3D felkarolása és befejezése, illetve más, a csőd szélére jutott stúdiók kisegítése után ismét segítő kezet nyújt a játékipar egyik legbarátságosabb szereplője, a Gearbox Software. A támogatás ezúttal az egykori Relic-alkalmazottakból létrejött Blackbird Interactive-ot illeti meg, akik **Hardware: Shipbreakers** néven készítenek egy Homeworld ihlette stratégiai játékot. Illetve csak készítettek: a Gearbox a Homeworld-jogok megszerzése után hivatalosan is felkarolta a projektet, így az most már a Homeworld-család hivatalos tagja, vagyis 10 év óta az első új játék a sagában. A Gearbox adta hátszélnek hála a Shipbreakers nem free-to-play, hanem rendes, fix összegért árult játék lesz, az eddigieknél sokkal tartalmasabb játékmenettel. A megjelenés még kifejezetten messze van, de felesleges lenne búslakodni, hiszen valamikor idén télen felkerül a Steamre és a GOG-ra a Homeworld első és második részének eredeti és HD változata is.

Készül a Steam-kontroller

Masszív, egész héten át tartó bejelentéscunamival készült szeptember utolsó hetére a **Valve**: a két legfőbb újdonságot, a Steam-gépet és a Steam operációs rendszert a hardverhírek rovatban boncolgatjuk, oda azonban már nem fért be a sort záró talán legnagyobb durranás: Steam vezérlő készül. Az egyszerűen csak Steam Controllernek hívott eszközről nem túlzás állítani, hogy alapjaiban ír újra mindent, amit csak a gamepadokról valaha tudtunk. Olyan, mint egy átlagos Valve szoftver: forradalmi, és olyat kínál, amit előtte még sose láthattunk. Ez jelen esetben a hagyományos analóg karok és a megszokott forma elhagyását jelenti. Ezen az irányítón ugyanis trackpad van, méghozzá nem is akármilyen. Lényegében egy olyan érintésérzékeny felületről van szó, amely összeolvasztja az egerek precizitását az analóg karok apró méretével. A trackpad és az érintőképernyő egyik nagy problémája, hogy nem ad megfelelő visszajelzést. A Valve elegáns megoldását haptikus visszacsatolásnak hívják, amely egy, az elektromágnesességre épülő eljárást használva képes rettentően precíz rezgésekre, sőt, akár még hangszóróként is funkcionálhat. A kontroller ezenfelül rendelkezik egy teljes értékű, érintést is érzékelő kijelzővel, és persze hagyományos gombokkal (amelyekből még az irányító hátlapjára is jutott!). A Steam Controller nem egy zárt eszköz lesz, a hozzáértő, lelkes modderek gond nélkül kaphatják szét és alakíthatják át, így még egyelőre elképzelni sem lehet, hogy milyen lehetőségeket rejt magában.

Egyszer és mindenkorra pontot tesz az évek óta húzódó South Park-játék történetének végére a Ubisoft: tényleg megjelenik idén az Obsidian jegyezte RPG. A THQ csődje miatt előbb bajba, aztán egy komoly jogi vitába keveredett program kifejezetten jó időben, december 13-án kerül a boltokba, elkerülve az őszi dömpinget. Üröm az örömben: a PC-s változat csak később érkezik.

A jövő esztendő legelején, talán már a tél vége előtt meg kívánja jelenteni a Carmageddon-sorozat új tagját a Stainless Games. A Kickstarteren komoly rajongótábort szerző játék a Steam korai hozzáférés programjának keretén belül indul el, kezdetben alig pár autót és néhány pályát kínálva, a tartalmi részt folyamatosan, hétről hétre bővítve.

A szokásosnál is nehezebb játékmóddal várja a legelkötelezettebb Batman-rajongókat a Warner Bros. Montreal. A hamarosan megjelenő Batman: Arkham Origins „I Am the Night" néven várja a legdurvább kihívást keresőket, amely az első hajrá, a New Game Plus befejezése után nyílik meg. Mi a nehezítés? Az, hogy nem lehet menteni, és Batmannek csak egyetlen élete van...

December 18-án egyszer és mindenkorra bezárulnak a Warhammer Online: Age of Reckoning kapui. A Mythic online szerepjátéka soha sem volt a stílus legnépszerűbb tagja, de elsősorban nem is ezért zár be, hanem mert a Games Workshop és a Mythic közti megállapodás véget ért - a jogok visszaszállnak az eredeti tulajdonoshoz, így 2014-ben már nem üzemeltethető tovább az MMORPG. A pénzét senki se bukja el: már előfizetés sem vásárolható a játékhoz.

MÉG MINDIG ÖMLIK A PÉNZ CHRIS ROBERTSÉK KASSZÁJÁBA: MÁR 20 MILLIÓ DOLLÁRT KAPTAK A STAR CITIZENHEZ.

Elhunyt Jamaucsi Hirosi Nintendo-vezér

85 éves korában, szeptember 19-én elhunyt **Jamaucsi Hirosi**, a Nintendo egykori első számú embere, aki döbbenetesen sokáig, 53 éven át állt a vállalat élén, 1949-től egészen 2002-ig uralkodva a japán játékgyár felett. Cége a kezdetekkor még nem a modern szórakoztatóiparban tevékenykedett, hanem többek között a kártyás játékok világában. A nyolcvanas években Jamaucsi vezette át az új területre a Nintendót, annak későbbi sikereit Mijamotó Sigeru játékaira (például a Donkey Kongra) alapozva. A Gamecube megjelenését követően, 2002 májusában adta át székét utódjának, a Nintendót mind a mai napig vezető Ivata Szatorunak, de Jamaucsi a távozása ellenére szoros kapcsolatot ápolt a céggel: a részvények többségi tulajdonosaként egészen a haláláig komoly befolyást gyakorolt a játékgyárra.

Át kellett nevezni az új Vlambeer játékot

Képtelen valamilyen incidens nélkül játékot fejleszteni a Vlambeer. A Super Crate Boxszal világhírnevet szerző holland stúdió először a Radical Fishinggel fürdött be: a beharangozása után egy másik stúdió egy az egyben lekoppintotta azt, komoly fejfájást okozva a sztori szereplőinek. Szerencsére a helyzet ezúttal nem olyan súlyos, most csak az eredetileg PC-exkluzívnak szánt **Wasteland Kings** nevével volt gond, amely a Wasteland 2-t készítő inXile-nak szúrt szemet. A mostani számban is meginterjúvolt stúdió nem ment azonnal ölre, csupán egy barátságos e-maillel kérték a játék átnevezését, aminek a Vlambeer eleget is tett. A posztapokaliptikus szerepjáték a továbbiakban Nuclear Throne néven fut (pedig olyan alternatív ötletek is voltak, mint a Genetic Miracles Fish & The Gang Vault Runners, vagy a díjra érdemes GUN GODZ: Legend of Yung Venuz: Originz), immáron jelentősen kibővült célokkal, hiszen a PC-s kiadás mellé PlayStation 4 és PS Vita változat is érkezik.

RETRO 2007/10

Szinte hihetetlen, hogy a PC Guru **2007/10**-es száma óta hat év telt el, de a FIFA játékok borítója azóta sem változott. Ritka tartalmas szám volt ez, hiszen a szokásos előzeteseket egy masszív gamescomos helyszíni beszámoló dobta fel.

TELJES JÁTÉK

Az egészen biztos, hogy a teljes játékok történetének nem éppen a legfényesebb darabja a **Fire Department 3**, de Nightbagolynak és szerencsére az olvasók többségének is tetszett a házi tűzoltás.

A HÓNAP ELŐZETESE

A külföldi utaknak mindig megvan a maga felejthetetlen momentuma: a hónap legnagyobb eseménye a **Halo 3** amszterdami bemutatója volt, két lábon járó Master Chieffel és késő estig adagolt ingyenes alkoholllal.

A HÓNAP TESZTJE

Ebben a hónapban egyetlen játék se tudta felvenni a versenyt a **BioShock**kal, az Irrational Games ezer évig készülő csodájával, amely 9,6-os értékelésével Sasát és vele együtt a PC Gurut is megnyerte magának.

ÉRKEZŐBEN:

10.25 | PC, PS3, X360

Batman: Arkham Origins

Mire az októberi szám a boltokba kerül, már csak alig két hetet kell várni az új Batman-játékra, amit az elmúlt évek gyakorlatától eltérően már nem a Rocksteady készít. Félni ennek ellenére egyáltalán nem kell, az új legénység is érti a dolgát, és ha hihetünk az előzetes ígéreteknek, ezúttal is kiváló kalandoknak nézünk elébe Gothamben, Batman tapasztalatlansága ellenére is.

11.01 | PC, PS3, X360

Battlefield 4

Jelen sorok írásakor kereken 24 óra van hátra a Battlefield 4 bétájának startjáig, és elképzelhetitek, hogy milyen a hangulat idebent. Chris már az arcát festi és a kését élezi, várva a percet, mikor a start pillanatában maguk alá csinálnak a DICE-szerverek, hogy két napig ne is tudjanak megbirkózni a rájuk nehezedő terheléssel. El se merjük képzelni, mi lesz itt novemberben a megjelenéskor!

11.01 | PS3, X360

Assassin's Creed IV

Már a harmadik rész láttán is sokan azt mondták, hogy elég volt a játékmenethez csak minimálisan nyúló Assassin's Creed-epizódokból, és várhatóan ezeket a hangokat lehet majd hallani az AC4 megjelenésekor is. Még mindig nem tudjuk, indokolt-e a szám a játék neve után, az viszont biztos, hogy mivel kalózos játék egyáltalán nincs a piacon, már a téma miatt is megéri várni rá.

11.05 | PC, PS3, X360

Call of Duty: Ghosts

Az átlagember fejében valahogy nem áll össze a „háború hiteles ábrázolása" azzal, mikor egy kutya leszed az égről egy helikoptert, de a Ghosts trailere alapján ez mindennapos jelenség. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetekkel megtűzdelt kampány persze semmi ahhoz a multiplayerhez képest, amely az Infinity Ward szerint forradalmi lesz – novemberben utánajárunk, hogy ez tényleg így van-e!

ÖT ÉV ELTELTÉVEL A CALL OF DUTY: GHOSTS LETT AZ ELSŐ COD, AMELY NEM 18-AS, HANEM 16-OS BESOROLÁST KAPOTT.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Féléves előfizetés (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Éves előfizetés (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15.490 Ft**	Új előfizetőknek: **18.990 Ft**	Új előfizetőknek: **25.990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **17.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **24.990 Ft**

AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863

Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257 Minifigurák száma: 6

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300 Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

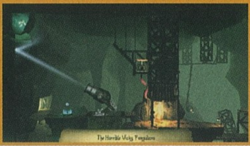
1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36 20-599-4697-es telefonszámon.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Life Goes On...

http://www.lifegoesongame.com/

Az Infinite Monkey csapata jó ideje csiszolgatja már ezt a kis gyöngyszemet, amely a tervek szerint 2014 elején nyeri el végleges formáját. A játék egy morbid humorú puzzle-platformer, amelyben egy hős lovaggal kell begyűjtenünk a pálya végén magát kellető Szent Grált. Illetve dehogy eggyel: egy egész sereggel! Az etapok ugyanis tele vannak halálos csapdákkal, trükkös szerkezetekkel, amelyeken csak úgy lehet átjutni, ha az éppen terelgetett emberkét feláldozzuk, hogy aztán új testben újjáéledő leszármazottja az ő hulláján taposva átugorhassa a tüskés szakadékot, vagy átsétálhasson a kapun, melyet elődje levágott és a kapcsolóra gurult feje nyitott fel. A cél természetesen az, hogy minél kevesebb áldozattal érjük el a kincset. A játék baromi jól néz ki, a feladványok is ötletesek – erről magatok is meggyőződhettek, ha letöltitek a hivatalos oldalról vagy akár a Steamről a demót.



Festival of Magic

http://www.fomgame.com

A norvég Snowcastle csapata egy remek kis kaland/RPG elegyet hegeszt, amely az olyan klasszikus címekre hajaz, mint a Legend of Zelda széria, a Final Fantasy, a Harvest Moon, a Quest for Glory, de a srácok még a Monkey Island epizódokat is bedobták a kalapba. A Festival of Magic tehát a keleti szerepjátékokat igazítja a nyugati ízléshez, mindezt sok humorral megöntözve. Hősünk Amon, aki elindul, hogy barátaival felfedezze Umbra mágiával teli világát. A játék egyik különlegessége, hogy a körökre osztott harcokban használható lőszereinket saját magunknak kell megtermelnünk kertünkben, sőt szörnyeket is befoghatunk és kiképezhetünk. A szólókampány mellett aszinkron PvP is vár ránk, az ambiciózus oslói srácok ráadásul kéthetente bajnokságok indítását is tervezik. A kellemes látványvilágú játék epizodikus formában jelenik meg valamikor jövőre PC-re és Macre (de a Wii U és iPad verziók is be vannak tervezve), a bétára már lehet jelentkezni a hivatalos oldalon.

Cornerstone: The Song of Tyrim

http://ascensiongames.tumblr.com/

És még egy „zeldás" játék, ugyancsak skandinávoktól: a svéd Ascension Games kellemes kis akció/kalandja a Wind Waker és a Dark Souls elsőre talán meglepő párosát nevezte meg múzsául új játékához. A Cornerstone főhőse egy fiatal viking, Tyrim, akivel fel kell fedeznünk a környező szigeteket, kincseket gyűjtve, ellenségeket legyőzve – ehhez kapunk egy univerzális hajót, amin nemcsak utazhatunk, de egyfajta központként szolgál kalandozásainkhoz. A játék erősen fizika alapú, a különféle tereptárgyak, titkos utak, platformok, sőt az általunk készíthető különféle tárgyak (katapultok, robbanó hordók, fegyverek, szerszámok, egyőernyő és társaik) segítségével számtalan módon küzdhetjük le az elénk kerülő akadályokat, ami azért is fontos, mert a direkt letámadás a legtöbb esetben a biztos halált jelenti, így érdemes megtervezni és előkészíteni az összecsapásokat. Egyszóval egy okos, kellemes grafikájú játékról van szó, melyet még megtámogathattok a Kickstarteren, illetve a Greenlighton is.

Chromancer

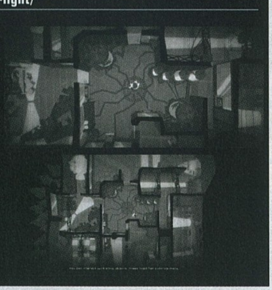
http://chromancer.com/

Ha már említettem a mostani rovatban a trendeket, akkor nem mehetünk el a böngészőben játszható, ingyenes CCG-k (collectible card game, azaz gyűjthető kártyákkal játszható játék) mellett sem. A Chromancer is ezek sorát erősíti, a The Started Hare projektje ráadásul már túl van egy sikeres Kickstarter-gyűjtésen is. A játék valamivel nagyobb stratégiai mélységű, mint kihívói, ugyanis itt a két, egymással párbajozó játékos nem egymást gyepálja az egyébként nagyon szép, művészi kivitelezésű lapok kijátszásával, hanem a másik pakliját (ez a kastély), kijátszott lapjait (temető) vagy erőforrásait (bank). Egy sikeres attak más-más előnyökkel jár, nagy teret adva így a taktikázásnak. Ráadásul itt a „gyűjthető" jelzőnek valódi jelentősége van: a lapok szériaszámmal ellátottak és csak korlátozott számban kerülnek a játékba, ezzel a készítők a valódi kártyajátékok szellemiségét mentették át a digitális világba. Ennek megfelelően a tervek szerint még az idei télen elstartoló Chromancer mögé egy erős piacot is építenek, amelyben a játékosok cserélhetik és értékesíthetik lapjaikat, csomagjaikat, és persze vásárolni is lehet booster packokat, akárcsak az „igazi" CCG-k esetében.

One Upon Light

http://gamelab.sutd.edu.sg/dev/one-upon-light/

Az idei IGF China győztese a szingapúri műszaki és tervezési egyetem hallgatói által készített monokróm puzzle játék, az One Upon Light lett, amelynek főhőse fényérzékeny, így a pályákat úgy kell manipulálnunk, hogy árnyéktól árnyékig haladhassunk. Egyedi hangulat, érdekes mechanika, ötletes kivitelezés – a 2014 elején megjelenő One Upon Light kellemes színfoltnak ígérkezik. Illetve fekete-fehér foltnak. Vagy árnyéknak... Szóval értitek.



A NIGORO BEJELENTETTE, HOGY ELKEZDTÉK A LA MULANA 2 FEJLESZTÉSÉT, AMELYET A RAJONGÓI VISSZAJELZÉSEK ALAPJÁN KÉSZÍTENEK.

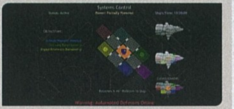
Claire

http://bit.ly/1akqYud

Az indie szférában nagy sikernek örvendenek mostanság a 2D-s horrorjátékok – a Hailstorm Games Claire című, a Greenlightra szeptember elején fellőtt projektje is e felhozatalt erősíti, és leginkább a Lone Survivorre hajaz. A játékban a címszereplő lányt irányítjuk élete különböző szakaszaiban, gyerekkorától egészen felnőtté válásáig, miközben életre kelt rémálmaiban próbálunk minél több embert megmenteni többszálú párbeszédek segítségével. Ebben leginkább fény alapú fegyverek (zseblámpa, villanógránát) segítenek, no meg egy hűséges német juhász, aki jelzi az ellenségeket és rejtett helyekről értékes zsákmányokat tud előcibálni. Ezekre szükségünk is lesz, hiszen Claire könnyen pánikba esik, és minél jobban bekattan, annál félelmetesebbé válik maga a játék is, így nem árt, ha időben megitatjuk a drágát némi kávéval. A közvetlen irányítású, túlélőhorror-elemekkel felvértezett játék döntéseink és a megmentett lelkek alapján többféle befejezést kínál, emellett New Game + módot és Nightmare nehézségi szintet, amelyben az agyongyötört Claire azonnal meghal. Sőt, pályaszerkesztőt is kapunk, így saját rémálmainkat is megoszthatjuk majd a közösséggel. Megjelenés talán még idén.

Emerald

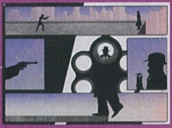
http://kranggames.com/



Nicholas Yonge egy vancouveri fiatalember, aki 2010-ben alapította meg saját egyszemélyes fejlesztőstúdióját krangGAMES néven. Azóta remek kis böngészős- és flashjátékokat készített (ilyen például a PRIOR), most azonban eddigi legambiciózusabb projektjére készül. Már az Emerald beharangozója is merész, hiszen azt állítja magáról, hogy a játékban a Thomas Was Alone találkozik az Analogue: A Hate Storyval és a System Shockkal, mindezt zéró gravitációban. Nos, az első videók alapján akár el is hihetjük ezt, hiszen egy minimalista dizájnú, sztoriközpontú akció/kalandról van szó, amelynek főhőse amnéziában tér magához egy alaposan sérült űrhajón, és miközben bejárja a járművet, emléktöredékek és kódolt üzenetek alapján próbálja rekonstruálni a történteket, no meg helyreállítani a hajót. Hogy melyik alrendszert javítjuk meg vagy hozzuk működésbe, rajtunk áll, mint ahogy az is mennyit tárunk fel múltunkból, hiszen ha sikerül a főbb elemeket kipofozni, bármikor visszatérhetünk a Földre. A játék Flashben egyébként egy idei GameJam alkalmából már elkészült, ám Nicholas barátunk teljes értékű verzióként szeretné piacra dobni, a Unity motorra átültetve, ehhez jelenleg is várja a támogatókat a Kickstarteren. Érdemes adni neki egy esélyt, ígéretes cuccról van szó!

Framed

http://loveshackentertainment.com/framed/



És ha már szóba került a kínai IGF: a legjobb tervezés kategória győztese az ausztrál Loveshack Entertainment háromfős csapata által fejlesztett Framed, amely egy valóban egyedi ötleten alapul. A noir stílusú játék történetét a készítők ugyanis képregény formájában tálalják elénk, minden egyes fejezete egy-egy „storyboard", amelynek kockáit a főhős egymás után végigjárja. Miután végignéztük a jelenetet, lehetőségünk van átrendezni az egyes blokkokat, hogy emberünk átjusson az elébe kerülő akadályokon, vagy más irányba tereljük a narratívát. A Framed tehát egy rendkívül izgalmas és okos játék, amely talán még ebben az évben megjelenik PC-re, Macre és iOS-re.

Gorogoa

http://www.gorogoa.com/

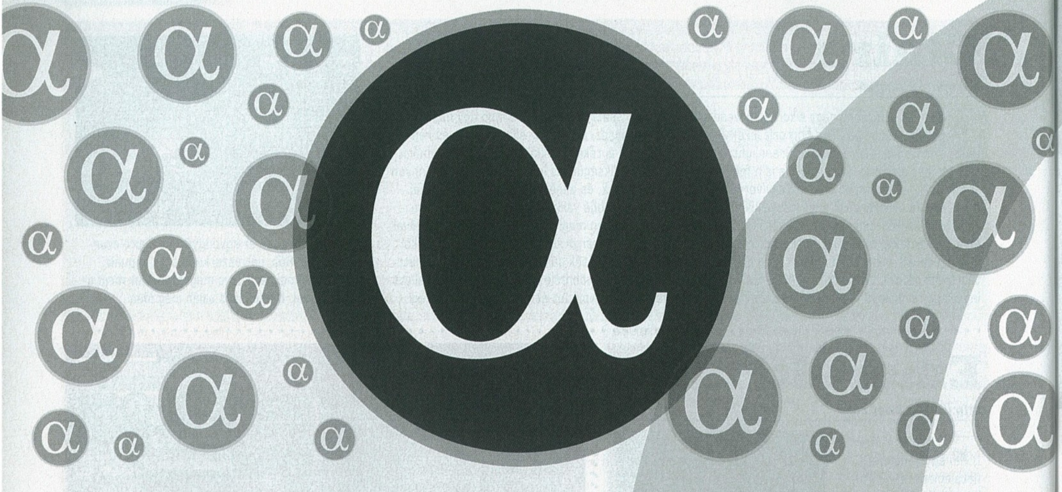
A Framed kapcsán jutott eszembe egy régi adósságunk, a 2012-es IndieCade „Visual Design" díjának győztese. Jason Roberts remek kis játéka nemcsak látványában egészen varázslatos, de játékmenetében is. A négy részre osztott képernyőn látható képeken egy vagy több interaktív pontot megérintve ki- vagy bezoomolhatunk, ezzel a kép egy adott elemét kiválasztva, esetleg egy animációt elindítva, majd erre egy másik képkockát helyezhetünk, a két, egymást fedő kép kivágásából új elemet létrehozva, vagy épp a sztorit továbbgörgetve. A mechanikát nagyon nehéz leírni, szerencsére a hivatalos oldalról letölthetitek a demót, ami színtiszta zsenialitás – aki szereti az agyat valóban megmozgató, nem könnyű puzzle-játékokat, amely kreatív, nyitott gondolkodásra sarkall, próbálja ki, nem fogja megbánni! A megjelenés talán idén, talán jövőre – csak győzzük kivárni...

The Vanishing of Ethan Clarke

http://www.theastronauts.com/

A Painkillert jegyző varsói People Can Fly egykoron indie fejlesztőként kezdte az ipart, a csapatból kivált három srác által alapított Astronauts pedig visszatért a gyökerekhez. A jelenleg nyolc főt számláló stúdió bő egy éve hegeszti első játékát, amely egy belső nézetes horrorjáték. Főhőse egy detektív, Paul Prospero, akinek szakterületét az okkult esetek jelentik. Amikor levelet kap egy Ethan Clarke nevű sráctól, azonnal megérzi, hogy a fiú nagy bajban van, ám mire Red Creek Valley-ba ér, Ethan már eltűnt, ráadásul az eset kapcsolatban áll egy brutális gyilkossággal, amely valószínűleg nem az egyetlen a környéken. Szerencsére Paulnak van egy különleges képessége: képes átélni egy megölt ember utolsó perceit – minél több nyomot sikerül begyűjtenie, annál élesebb a látomás, így felfedhetjük a gyilkos tettének mozgatórugóját, de akár azt is, merre keressük őt. A lengyelek bevallottan felnőtteknek készítik a játékot, erősen a hangulatra, beleélésre koncentrálva, amit az első, elképesztően stílusos és szemet gyönyörködtető képek, illetve az Ethan Clarke előzményeként funkcionáló, a hivatalos weboldalról elérhető rövid képregény alapján hajlamosak is vagyunk elhinni nekik. A megjelenés 2014 elején várható.

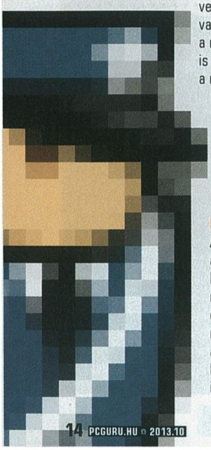
OKTÓBER 3–6. KÖZÖTT KERÜLT SOR AZ IDEI INDIECADE ESEMÉNYSOROZATÁRA, MELYRŐL KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MINDENKÉPPEN BESZÁMOLUNK.



AZ ALFÁK HAJNALA

[ÍRTA WILSON] **Alfa-verzió és Early Access: két olyan kifejezés, melyek jelentésével sokan nincsenek tisztában, pedig az indie játékok élre törése, valamint a Steam népszerűségének szárnyalása óta nem lehet úgy felcsatlakozni a világ legnagyobb és legnépszerűbb játékterjesztői hálózatára, hogy ott ne ajánlana egy automatikus üzenet valami friss megjelenést. Játékot, amely még nem készült el, de már megvásárolható és kipróbálható.**

A játékfejlesztés tulajdonképpen ezzel érte el az átlátszóság azon állapotát, amire korábban még sosem volt példa, hiszen az érdeklődő, a vásárló mindig egy végleges (már amennyire a patchek világában bármit is annak lehet nevezni), valamennyire már befejezett terméket kap, ahol jobb esetben már minden elem a helyén van. A dizájndokumentumban lefektetett ötletek és funkciók elkészültek, a történet, a karakterek és a tényleges tartalom már mind a helyére került. Pedig a játékfejlesztés egy hosszú és kínkeserves folyamat, melynek rengeteg állomása van. Az úgynevezett „mérföldkövek" elérésével, legókockákhoz hasonlóan áll össze a struktúra, elkészül az első játszható verzió, a hibákkal és félkész részek tömkelegével rendelkező alfa, majd a valamennyire végleges, már a nagyközönség számára is mutogatható béta. Ez a rendszer semmit sem változott, azt leszámítva, hogy most már nem kell hónapokat, éveket várni egy-egy játék kipróbálására – felragyogott az alfák hajnala.



MINDEN BOGÁR...

A pontosság érdekében azért fontos kiemelni, hogy a korai hozzáférésű játékok nem minden esetben alfa-változatok: rengeteg olyan fejlesztő akad a folyamatosan bővülő palettán, aki inkább vár pár hónapot, és csak akkor nyitja meg a kapukat, mikor úgy érzi, a nagyközönség már örömmel nyúlna a pénztárcájába. Erre kiváló példa a következő oldalakon bemutatott Project Zomboid steames változata, amely jelen sorok írásakor kizárólag azok számára érhető el, akik vagy a fejlesztők hivatalos oldalán, vagy a Desurán vásárolták meg a túlélőszimulátort, mert a csapat úgy gondolja, hogy addig nem érdemes a Steam több milliós táborára ráereszteni az élőholtakat, míg el nem készül az oktatómód, és kiirtásra nem kerül a temérdek bug.

Miért jó ennyire korán beszállni egy játékba? Mert a fejlődés folyamatát végigkövetni ritka izgalmas dolog: látni, ahogy egy ötlet kikristályosodik és kibővül, ahogy a rengeteg visszajelzés és adat hatására meg- vagy átváltozik a játék. Tökéletes példa erre a Minecraft első publikus változata, amit össze sem lehet hasonlítani a mai állapottal. A mag, az alapok már a kezdetekkor hasonlóak voltak, minden más viszont sokkal kidolgozottabbá, és ami a legfontosabb, szórakoztatóbbá vált. A Minecraft már csak azért is felemlegetendő, mert tulajdonképpen ennek, és a mögötte álló Mojangnak köszönhetjük az egész üzleti modellt. Az északiak elsöprő sikere azóta független fejlesztők ezreit mozgatta meg, hogy valami hasonlóba vágjanak, és sokan voltak, akik sikerrel jártak. És még többen, akik elbuktak.

MÉG DOLGOZNI KELL RAJTA

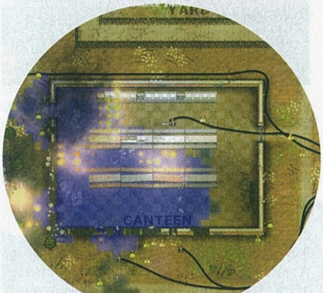
A kezdetben fantasztikusnak tűnő ötletet nem minden játékkészítő tudja tető alá hozni vagy abban a formában tálalni, ahogy megígérte. Beüthet a krach is: a Project Zomboid például egy ponton majdnem törlésre került, miután a fejlesztők gépét ellopták, az egyetlen biztonsági mentés pedig minimum fél évvel korábban készült. Szerencsére a közösség támogatása megmentette a Zomboidot, de azóta számtalan olyan Kickstarter-projektet láthattunk, ahol a pénz összegyűlt, ám a végtermék már nem készült el. A legrosszabb eset ebben a kategóriában az, mikor az alkotónak és vele együtt a pénznek is lába kél.

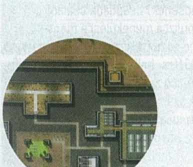
Ezt az átverést viszont tökéletesen ki tudja szűrni a Steam „Early Access", vagyis Korai hozzáférés programja, ahol a pénz-visszafizetési garancia mellett számonkérési lehetőség is van, hiszen minden fejlesztő egyúttal aktív szereplő is a közösség életében. Kérdések tehetők fel nekik, lehet új funkciókat, módosításokat javasolni, ezáltal segítve elő egy közel tökéletes játék létrejöttét. A paletta mondhatni határtalanul változatos, az RPG-től kezdve a kalandjátékon át egészen a klasszikus horrorig bármit lehet találni, és ez még tényleg csak a hajnal. Ennél sokkal több, sokkal gazdagabb kínálat várható a jövőben, ami megnehezítheti a minőségi, figyelemre méltó darabok megtalálását. Ebben szeretnénk segíteni most, hiszen a következő oldalakon igyekszünk bemutatni számos olyan programot, amire érdemes pénzt áldozni – vagy amit messziről el kell kerülni.

A KORAI SIKEREK

MINECRAFT

Vannak a videojáték-világnak olyan biztos pontjai, amelyek hidat képeznek az elkötelezett résztvevők és a témához egyáltalán nem értő emberek között. Ilyen a „Mario", a „Nintendo", és pár éve a „Minecraft". Oké, hazánkban nem nehéz olyan ismerőst vagy családtagot találni, aki sose hallott róla, a világ többi részén viszont legalább annyira ismert, mint a fentebb említett példák. A 2009 májusi, első publikus változat óta a Minecraft mindent átírt, amit csak a videojáték-fejlesztésről tudunk: forradalmi, azóta sztenderdként használt üzleti modelljével szó szerint milliókat ejtett rabul, és az azóta kiadott mobiltelefonos, valamint konzolos változatokkal egy olyan biztos ponttá, örök klasszikussá cseperedett, amiről talán még az unokáink is beszélni fognak. A Minecraft a mögötte álló csapatot, a kezdetben alig pár fős Mojangot egészen a csúcsig és a fantasztikus gazdagságig repítette, maga a játék pedig több kategóriában is a rekordok könyvéig jutott. A PC-s 12, az Xbox 360-as 8, míg a mobiltelefonos változat 10 millió eladott példánynál jár, és a játék hamarosan megjelenik PS3-re, PS4-re és Vitára is, így a határ tényleg a csillagos ég.





PRISON ARCHITECT

A 2001-ben alakult Introversion Software napjaink egyik legrégebb óta működő indie stúdiója, és olyan klasszikusok, olyan minden szempontból példátlan játékok köthetők hozzájuk, mint az Uplink, a Darwinia vagy épp a DEFCON. Ennek ellenére üzleti sikert sosem értek el, sőt, az éveken át készülő, végül kukázott Subversionnel olyan közel kerültek a bezáráshoz, mint korábban még soha. Ez nem az első krízis volt az Introversion életében, de az eddigi legnagyobb. Éppen ezért is fantasztikus az a pálya, amit a Prison Architecttel leírtak. A börtönmenedzselést célul kitűző játék alfa-változata minden képzeletet és ésszerű elvárást felülmúlóan hatalmas siker lett. Jelen sorok írásakor már hatmillió dollár bevételt termelt úgy, hogy még a béta státuszt sem érte el. Fejlődése folyamatos, a PC Guru 2013/02-es számának bemutatója óta több tucat új funkcióval és lehetőséggel gazdagodott, elmélyítve a rabok és a börtönőrök viselkedését, a rendelkezésre álló lehetőségeket – és egyelőre még nem látni az út végét, hiszen az Introversion kismillió dologgal állhat még elő, így a Prison Architectnél egyszerűen nincs jobb vétel, ha a korai hozzáférésű játék kategóriájában böngészünk.

SIR, YOU ARE BEING HUNTED

Fejlesztő: Big Robot **Műfaj:** akció-kalandjáték **Ár:** 18,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_sir

[ÍRTA WILSON] **Olyanra még nem nagyon volt példa, hogy az Egyesült Királyság vadregényes tájain robotok üldözték volna az embereket egyenesen a kihalás felé, de egy kicsi, független fejlesztőcsapat most ezt az űrt is betölti.**

A kényszerpihenőre küldött, várhatóan még sok éven át új epizódot nem kapó S.T.A.L.K.E.R-sorozat óta meglehetősen nagy az űr abban a játékstílusban, ahol tulajdonképpen a fő cél a túlélés, és az elsődleges küldetés teljesítése amolyan mellékes feladat. Ha sikerül megcsinálni, az jó, viszont ha menet közben valami balul sül el, akkor még mindig ott az újrakezdés lehetősége. A Sir, You Are Being Hunted ezt a szabályrendszert ráadásul még le is egyszerűsíti, hiszen itt nincsen egy véglegesen kidolgozott, peonokkal és civilekkel telepakolt térkép, missziókat adó NPC-k tömkelege, és kezdetben még egy rozsdás szögnek is annyira kell örülni, mint az ukrán sorozatban egy jó állapotú gépfegyvernek.

> A kihívás ne riasszon el senkit, a játék kifejezetten fair a szabályokat illetően

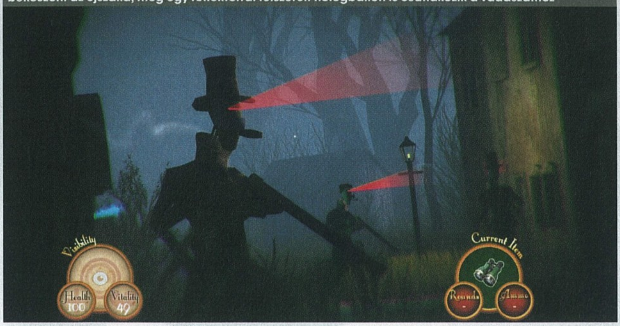
TERMINÁTOROK

A történet szerint egy balul sikerült kísérlet után egy olyan, apró szigetekre szabdalt világba csöppen a névtelen játékos, ahol a teljesen kihalt vadregényes tájakon, az egykoron népes falvakban egy lélek sincs már. Leszámítva persze azt a pár száz robotot, akik célul tűzték ki, hogy az utolsó élő és lélegző embert is kiirtják, méghozzá egy olyan klasszikus, lordok és gentlemanek által népszerűsített úri vadászat keretén belül, ahol a keménykalapokat, tweedzakókat és pipákat nem koros uraságok viselik, hanem fémlemezekből összetákolt géplények. Ebből a pokolból elmenekülni csak úgy lehet, ha sikerül a négy szigeten szétszórt, 24 darabra tört meteor darabkáit megtalálni és egyesíteni.

A feladat súlyát jól érzékelteti, hogy a játék legelején szó szerint semmi sincs az ember kezében: fegyverről még csak nem is szabad álmodni, viszont pár óra után ennek hiányánál sokkal nagyobb problémát fog jelenteni az éhség és a fáradtság, feltéve, ha sikerül egyáltalán pár percnél tovább életben maradni. A minden egyes új játék kezdetekor véletlenszerűen generált, a Minecrafthez hasonlóan biomokra, tulajdonképpen éghajlati övezetekre osztott, négy szigetdarabból álló térkép kifejezetten meseszép tájakat kínál, piciny falvakkal, elhagyatott templomokkal és farmokkal, hegyes, dombos, vagy épp teljesen sík vidékekkel, és persze az épületekben megbújó

ezernyi loottal. Csak és kizárólag ezek átkutatásával lehet fegyverhez, lőszerhez, ételhez, csapdákhoz, és az egészségre határozottan káros egyéb tárgyakhoz (rohadó patkány, penészes kenyér, a robotkirálynő fényképével díszített tányér) jutni, feltöltve a véges kapacitású tárgylista üresen álló négyzeteit.

■ Magányos robotot találni lehetetlen, mindig csoportban őrjáratoznak, ráadásul ha beköszönt az éjszaka, még egy reflektorral felszerelt hőlégballon is csatlakozik a vadászathoz



ZSIBVÁSÁR

A gyűjtögetés viszont csak a túlélés folyamatának egy része: az idő nagyobbik fele az ellenfelek kiszúrására, az őrjáratok kicselezésére, a kasztokba sorolt robotok (a robotkutyáknál vérszomjasabb, sunyibb lények szerencsére még nincsenek) csapdába csalására, rosszabb esetben a puszta menekülésre megy el. Természetesen a harc olykor elkerülhetetlen, hiszen a gépszörnyek látása tűéles, hallásuk pedig annyira kifinomult, hogy még a futás zaját is képesek kiszúrni. Az elérhető lehetőségek száma egyelőre véges, de mivel a játék a rovatban bemutatott címekhez hasonlóan folyamatosan, jobbára havonta kapja az újabb és újabb tartalmi frissítéseket, ezért jelenleg még nem látni a fényt az alagút végén, és még ezer és ezer olyan apróság kerülhet a halálvidék repertoárjába, melyről most még csak álmodni sem lehet. Jelenleg egy falat kenyér és egy doboz gyufa is elég a boldogsághoz! ■

BETRAYER

Fejlesztő: Blackpowder Games **Műfaj:** akció-kaland **Ár:** 13,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_betrayer

[ÍRTA **WILSON**] **Mi a közös a Shogóban, az első F.E.A.R.-ben, és a kultikus No One Lives Foreverben? Az, hogy a Betrayer fejlesztői mindegyiken dolgoztak, de az új játékuk mégsem hasonlítható egyikhez sem.**

Sir Walter Raleigh, az angol felfedező 1585 augusztusában még nem sejthette, hogy az általa alapított Roanoke-szigeti település két ízben is bekerül majd a történelembe. Először azért, mert ez volt az angol birodalom első kolóniája, másrészt mert öt évvel a telepesek érkezését követően az egész nyom nélkül eltűnt. John White, a sziget kormányzója sem a száz letelepedőnek, sem házaiknak nem lelte nyomát, és a rejtély megoldása mind a mai napig várat magára, így csak találgathatunk Roanoke sorsáról – vagy elindíthatjuk a Betrayert, ami mit ad isten, pontosan ezt az incidenst dolgozza fel.

SZIGETI VESZEDELEM

Hivatalosan persze nem Roanoke szigetén járunk, hanem Virginia partvidékén, 1604-ben, egy ott felhúzott településen. Csakhogy már a partra jutás sem éppen zökkenőmentes: a hajót összezúzzák a zátony sziklái, névtelen tengerészként így mindenféle segítőeszköz és társak nélkül, a homokban fekve térünk magunkhoz. A helyzetet súlyosbítja, hogy a biztos menedék ígéretét rejtő kolónia teljesen elhagyatott, csak szellemek és rejtélyek várnak ránk az üres házak között – no meg egy titokzatos, vörös ruhás nő, aki papírfecniket hátrahagyva próbál rávezetni minket a rejtély nyitjára. Ebből már sejthető, hogy a Betrayer nem éppen mindennapi játék, de a képeket látva mindez teljesen egyértelművé is válik – igen, a program tényleg így néz ki. A fekete-fehér világot csak egyetlen szín, a vörös töri meg, és az is csak néhány helyen: a furcsa, élőholt lények aurájában, a település brit zászlójának csíkjaiban, és a titokzatos idegen ruháján. Ez a rettentően furcsa ábrázolásmód önmagában is komoly feszültséget teremt, mert a játék a fényes nappal ellenére folyamatosan nyomasztó hangulatot áraszt magából... legalábbis addig, míg meg nem jelennek a színek. A Betrayer fejlesztői ugyanis komoly figyelmet fordítanak a visszajelzésekre, ezért szeptember közepén bekerült egy csúszka a játék menüjébe, amivel kikapcsolható a monokróm mód, és valami csoda folytán ez egyáltalán nem megy az élvezet rovására.

> **Játékmenetében semmi újdonság sincs, de a hangulata mindent visz**

SZÁMKIVETETT

De mégis mit kell csinálni? Túlélni, és rájönni arra, hogy mi történt a telepesekkel. A Betrayer világában ez egyáltalán nem egyszerű dolog, hiszen az ellenfelek általában egyetlen csapással is képesek megölni, és ezzel együtt a korábban megszerzett pénztől is megfosztanak, ami azért súlyos dolog, mert abból kellene finanszírozni a tárgyvásárlást és az eszközök fejlesztését. Előrehaladni ezért csak lassan, óvatosan, megfontoltan érdemes, de azért van lehetőség harcolni is. Az eszköztár íjból, tomahawkból és muskétából áll, ám az utóbbi kifejezetten haszontalan: nagyon kevés töltényre bukkanhatunk, az újratöltés pedig szó szerint másodpercekig tart. Nyílvesszőből sincs sokkal több, ráadásul az ellenfelek zömébe nem elég egyet beleereszteni, és amikor csoportosan érkeznek, az íj kezelése nem éppen a legegyszerűbb feladat. A Betrayer ezért sem kezelhető shooterként, sokkal inkább egy akció-kalandjáték, ahol mindenképp a felfedezésen van a hangsúly. Ezt a feladatot már most, befejezetlen állapotában is tökéletesen el tudja látni, az elkövetkezendő hetek tartalmi frissítései után pedig bátran kijelenthető, hogy a Betrayer a 2013-as játékkínálat egyik sötét, de üde színfoltja lesz, amiben sokkal több van, mint elsőre látszik. Igen, színből is! ■

■ A harcrendszer az ellenfelek túlzott sebzése miatt nem az igazi. A képen látható lények egyetlen ütéssel is képesek a játékost a padlóra küldeni, ellenük viszont 3-4 nyílvesszőre is szükség van. Nem fair!

MIGHT & MAGIC X - LEGACY

Fejlesztő: Limbic Entertainment **Műfaj:** szerepjáték **Ár:** 29,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_mightx

[ÍRTA WILSON] **A Might & Magic X – Legacy létezésére nehéz magyarázatot találni, hiszen egy olyan kiadó áll mögötte, amely manapság kizárólag az AAA-kategóriás sorozatok évente érkező folytatásaira hajlandó áldozni.**

A bevezetőben szereplő állítás igazságtartalmának ellenőrzéséhez elég csak belegondolni, hogy a Ubisoft az Assassin's Creedet eredetileg trilógiának szánta, és nézzük meg, hogy hol tart ma. Várhatóan ugyanez a sors vár a hamarosan megjelenő Watch Dogsra is, így csak két lehetséges forgatókönyvről lehet szó. Az egyik: a Might and Magic X fejlesztését fillérekből sikerült megoldani, ami az elkészítéséért felelős német Limbic Entertainment pedigréjét ismerve nem sci-fibe illő állítás. A másik? A Legend of Grimrock hatalmasat robbant, az alig pár fős Almost Human első játéka gyakorlatilag egymaga támasztotta fel a belső nézetes dungeon crawler stílust, 600 ezernél is több vásárlót csábítva el a földalatti kalandra. A Grimrock viszont nem jöhetett volna létre (többek között) a Might and Magic-sorozat nélkül, úgyhogy a Legacy egyszerre tiszteletadás és kísérlet egy korábban porig rombolt franchise újraélesztése felé.

NINCSENEK ŰRHAJÓK

Azok, akik esetleg túl fiatalok, hogy ismerjék a Might and Magicet, jobb, ha tudják, hogy ez volt a kilencvenes évek egyik meghatározó szerepjátéka. Hatalmas szabadságával, évszázadokon átívelő történetével senki nem tudta felvenni a versenyt (az Elder Scrolls-saga még meglehetősen távol állt a mai népszerűségétől), de a Might and Magic a kilencedik fejezettel csúfos véget ért. A befejezetlen, hiányzó tartalommal, megszámlálhatatlanul sok buggal és a legdurvább erőgépeket is megfektető, hihetetlenül optimalizálatlan motorjával boltokba küldött termék mind a sorozatot, mind a fejlesztőcsapatát magával rántotta, így több mint egy évtized elteltével a Legacynak kellene visszahoznia a nevet a köztudatba.

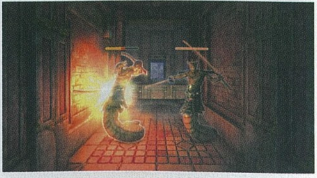
> **A veteránoknak ez lesz a Kánaán, a többiek pedig egy pazar élményt kapnak**

Habár a korai hozzáférés program még bétaként hivatkozik rá, a Legacy tulajdonképpen már teljesen kész van. Végigjátszani ugyan csak az első fejezetet lehet, az viszont teljesen kidolgozott. A Might and Magic VI történetét folytató, de annak ismeretét nem megkövetelő epizód a Grimrockhoz hasonló játékmenetet kínál, hiszen kötetlen mozgás helyett csak körökre osztva lehet haladni a négyzetrácsra osztott térkép mezőin. Minden lépés, minden cselekedet egy fordulónak felel meg: eközben telik az idő, lenyugszik a nap, felkel a hold, az emberek pedig élik a mindennapjaikat.

LE A KÚTBA

A Legacy világának bejárása viszont nem móka és kacagás, hiszen már az első város kútjának a mélyén is gigantikus pókok laknak, és a kaland későbbi fejezetében ennél sokkal durvább szörnyek várhatók. A négyfős csapat természetesen szászszázalékosan átszabható, a kasztokkal kezdve a viselt öltözeten át egészen a képességekig. Ez tényleg egy igazi, vérbeli szerepjáték, ami ráadásul kifejezetten tetszetős is – kicsit ugyan szögletes, semmiképp sem olyan filmszerű, mint a Skyrim, viszont kiválóan megidézi a legendás sorozat atmoszféráját és stílusát. Ennek ellenére azért még komolyan meg tudja fogni a gyengébb gépeket, cserébe viszont egy páratlanul hangulatos és elképesztő élményt ad, olyat, amivel manapság csak a Grimrock vetekedhet. 30 eurós ára ugyan borsosnak tűnhet, de ennyiért mégis szinte ajándék.

Habár a Might and Magic VI történetét folytatja, az élvezetéhez nem szükséges annak ismerete. A legjobban az előrendelők járnak, hiszen ők a Legacy mellé megkapják a klasszikus elődöt is!



ELDRITCH

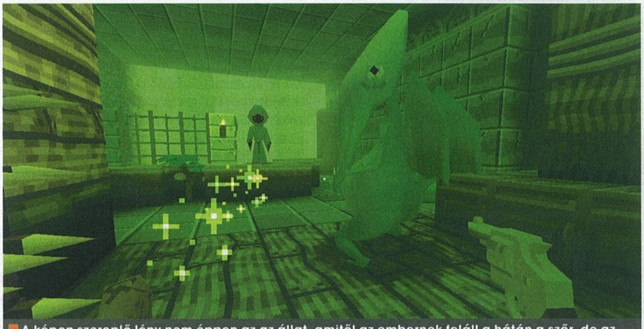
Fejlesztő: Minor Key Games **Műfaj:** akciójáték **Ár:** 14,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_eldritch

[ÍRTA KREDENC] **Lovecrafti hangulat, Minecraftra emlékeztető látvány, belső nézet, rougelike stílus, rengeteg szabadság a döntéseinkben. Ez történik, ha két A-kategóriás fejlesztő otthagyja a mainstream világát az indie létért.**

A bevezetőben említett két fejlesztő egy ikerpár, David és J. Kyle Pittman – előbbi a 2K Marin berkeiben a BioShock 2 és a The Bureau MI-programozásáért felelt, utóbbi pedig a Gearboxnál a két Borderlandsot csiszolgatta. A srácok idén megalapították a Minor Key Games stúdiót, ahol első játékukon dolgoznak, mely a tervek szerint október közepén jelenik meg.

A TITKOK KÖNYVTÁRA

Nem kell megijedni, a játéknak semmi köze a Carter doki fémjelezte rettentő tévéfilmekhez, bár tény, hogy hősünk itt is egy könyvtárban tér magához, amelyben egy rejtélyes könyvtáros hagyott hátra jegyzeteket mindenféle ősi titkokról és istenekről. Igen, az Eldritch az első pillanatoktól kezdve nyilvánvalóvá teszi, hogy Lovecraft műveiből táplálkozik, ami jól is áll neki. A tágas helyiség egyébként afféle központ – közepén három könyv vár ránk, melyek közül csak az első van felütve. Ezt megérintve juthatunk el egy szörnyekkel és titkokkal teli világba, amelynek mélyéről fel kell hoznunk egy lelket. Ezután megnyílik a második, majd harmadik „kapu" is, és ha mindhárom lelket a felszínre hoztuk – nos, az maradjon meglepetés...



A képen szereplő lény nem éppen az az állat, amitől az embernek feláll a hátán a szőr, de az Eldritchben bőven akad olyan rondaság, akivel nem lenne túl szerencsés összefutni egy sötét sikátorban

KOCKÁK KÖZT KOCKÁZTATVA

A ránk váró világok többszintesek és kockákból épülnek fel – első ránézésre az Eldritch akár egy Minecraft-modnak is tűnhetne, hiszen a játék szintén belső nézetet használ, és a látványvilág is erősen emlékeztet a Mojang kasszasikerére. Ráadásul a szabad mozgás és a szabad döntés lehetősége is adott, ám a játék ennél jóval összetettebb. Megölhetjük ellenségeinket pisztollyal, késsel, de el is terelhetjük figyelmüket egy eldobott üveggel, hogy ellopózzunk mögöttük. A hullákat kirabolhatjuk, ám ekkor a dög feltámad az adott szint egy másik pontján, míg ha békén hagyjuk, ez nem történik meg, így nyugodtabban mozoghatunk. Persze a loot csábító, ugyanis a lőszerkészlet véges, a zárt ajtókhoz kulcs kell, mindezeket pedig megtalálhatjuk a holttesteknél, akárcsak a pénzt, amit az adott pálya boltjában verhetünk el (hacsak nem öljük meg a boltost és vesszük el mindenét). Itt különféle bónuszokat biztosító csizmákat és amuletteket is vehetünk, illetve kiteket (álkulcskészlet, elsősegély-csomag), bár ezekből csak egyféle lehet nálunk, és ha egyet fel- vagy megveszünk, a másikat eldobjuk, így ezt is meg kell fontolnunk. Fegyverből is csak kétféle lehet a kezünkben, illetve egy varázslat, amit a pályákon elszórt szobroknál imádkozva szerezhetünk meg; láthatatlanság, teleport, zárt ajtók kinyitása, ellenfeleinket gátló blokkok előteremtése és hasonló bűbájok várnak ránk – persze a mágia elsütése is pénzbe kerül... Ha elfogy az életerőnk, a rougelike műfaj idevágó passzusa szerint meghalunk, és kezdhetünk mindent elölről, puszta kézzel, ami igazán a második és harmadik világ esetében szívás (főleg, hogy a zsáner másik alapvetése is befigyel: a pályák véletlenszerűen épülnek fel abban a pillanatban, amikor betoppanunk, rajta minden ellenséggel, cuccal, csapdával és miegyébbel). Egy mentőövünk azért van: a szinteken felbukkan egy láda is, ebben eltárolhatunk tetszőleges mennyiségű pénzt, amit aztán feltámadás után magunkhoz vehetünk már a könyvtárban – igaz, jobb lenne, ha fegyvert vagy felszerelést hagyhatnánk utódló önmagunkra, de hát hol lenne abban a kihívás, ugyebár... Az Eldritch tehát érdekes szerzet: ránézésre egyszerű kis mókának tűnik, ám egy mély, a játékost folyamatos döntéshelyzetek elé állító, izgalmas játékról van szó, amelyben bőven van potenciál, és akár az év egyik nagy meglepetése is lehet.

Szerencsére csak a külsőt kölcsönzi a Minecraft, a játékmenet teljesen más

INSURGENCY

Fejlesztő: New World Interactive **Műfaj:** online FPS **Ár:** 18,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_insurgency

[ÍRTA JOHNBART] **Modként kezdte, most önálló termékként folytatja tovább az Insurgency, a játék, amely első blikkre pont úgy működik és pont úgy is néz ki, mint a Counter-Strike... de nem az új, hanem a tíz évvel ezelőtti.**

Nincs hiány önbizalomban a New World Interactive-nál, a 12 fős csapat ugyanis az online military shooterek finoman szólva is telített piacán próbál szerencsét portékájával. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az Insurgency nem a semmiből érkezik, egyrészt mert egy hatéves Half-Life 2 mod beárazott újrázásáról van szó, másrészt pedig mert a csapat tavaly egy sikertelen Kickstarter-kampány keretében már megpróbálkozott ezzel a hadművelettel. Bár a pénzkalapozás akkor nem jött össze, az akció mégsem lett teljes kudarc, mivel sikerült felkeltenie pár befektető figyelmét – a nyílt bétában leledző programot elnézve viszont nem igazán értem, mi fogta meg a mecénásokat az Insurgencyben.

BAGDADI UTCABÁL

Maga a játék a modhoz hasonlóan egy városi gyalogsági hadviselésre fókuszáló járműmentes online lövölde, amelyhez a hátteret a közelmúlt demokráciahintő hadműveletei, az inspirációt pedig az America's Army és a Red Orchestra szolgáltatják. E rövid stílusmintából gondolom már leesett, hogy az Insurgency a valósághűségre helyezi a hangsúlyt, felejtsétek hát el a CoD-ban elsajátított aprítási technikákat. Célkeresztet csak fegyverünk szemhez emelésekor látunk, a tárcserével kidobott lőszer elvész, a minimalista HUD csak a meccs állásával kapcsolatos infókat, valamint a nálunk lévő tárak számát és flintánk tüzelési módját jelzi, a könyörtelen tűzharcok során pedig 3-4 pontos lövéstől majd minden harcos kifekszik.

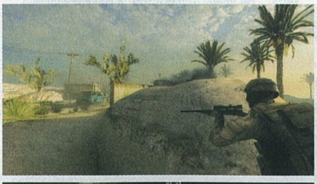
PUSKAPOROS PONTVERSENY

Az Insurgency tehát hardcore taktikai FPS a javából, az elérhető játékmódok ellenben a Battlefield Conquest mókájára hajaznak. A bétában elérhető négy módozat mindegyikében így (kisebb-nagyobb eltérésekkel) a pályán fellelhető kontrollpontok elfoglalása és megtartása a cél, melyek megszerzésével egyrészt a csapat újabb respawn-pontokat nyer, másrészt a játékosok úgynevezett supply-pontokat vághatnak zsebre. Karakterünk felszerelésének és fegyverzetének fejlesztése ez utóbbiakkal történik, a megvásárolt táp viszont csak az adott meccs idejére érvényes: nincsenek perzisztens fejlesztések, pálya- és szerverváltás esetén így mindenki tiszta lappal kezd.

Nem ez az a játék, ami miatt tömegek fogják otthagyni a Counter-Strike-ot

ELTÚLZOTT HADISARC

A harcmodor tehát könyörtelen, egyszerű, de átgondolt, a cikk írásának pillanatában pedig két formában érhető el: hat játékosra tervezett co-op módban, és 32 főre méretezett kompetitív pontfoglalásban. Hogy mindezek ellenére mégsem ajánlom jelenleg beszerzésre a játékot, két dolognak tudható be: egyrészt mert a kooperatív mód a brutálisan jól célzó, de minden más téren ostoba MI mellett egyszerűen játszhatatlan, másrészt pedig mert az NWI aránytalanul sokat kér a szerény tartalomért. A szolid, ámde az online taktikai FPS-ek műfajához semmi újdonságot hozzá nem rakó játék bétája ugyanis jelenleg 19 euróért szerválható be, ami figyelembe véve az ihletadó konkurencia árát, valamint a játék jelenlegi polírozottságát (beleértve az átlagos grafikai szintet és hangokat, valamint az elfogadhatónál kicsit gyakoribb fagyásokat) egyszerűen túlzás. A jó Conquesthez ott a Battlefield, a taktikus csatákhoz pedig az America's Army, a Red Orchestra, illetve az ArmA-sorozat – a versenytársak egyszerűen olcsóbbak és tartalmasabbak, így kétlem, hogy az eredeti mod kedvelőin túl másokat is meg tudna szólítani ez a bevetés.



Sajnos már az Insurgency grafikáján is meglátszik, hogy milyen alapokra épült. Kis túlzással még a Counter-Strike: Global Offensive szintjét sem éri el, pedig az sem éppen egy szépség...

KERBAL SPACE PROGRAM

Fejlesztő: Squad **Műfaj:** űrhajó szimulátor **Ár:** 21,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_kerbal

[ÍRTA MIGUEL] **Mindig arról álmodtál, hogy űrhajós leszel? Tessék, itt a lehetőség, hogy a Holdig vagy a Marsig is eljuss! Ehhez egyetlen apró akadályt kell csak leküzdened: az űrhajó megépítése és a pályaadatok kiszámítása is rád vár...**

A Kerbal Space Program (KSP) tulajdonképpen nem egyszerű játék, de minimum kiváló illusztráció arra, milyen is az igazi sandbox-élmény. A lényeg, hogy a KSP-ben szereplő zöld emberkék, a kerbalok űrprogramját igazgatva eljussunk például a Munra, az Eve-re, a Dunára, vagy bármelyik másik, amúgy a Naprendszert modellező égitestre, vagy csak Föld-, akarom mondani Kerbin körüli pályára állítsunk egy parancsnoki modult, egy szatellitet, vagy mondjuk egy egész űrállomást. Ehhez nem is kell mást tennünk, mint összedobálni pár (ezer) tonnányi alkatrészt, feltekerni a hajtóműveket, és aztán elgondolkozni azon, mit is csináltunk rosszul, mikor az egész cucc kábé két kilométer magasan apró szilánkokra robban. Már ha egyáltalán felszáll...

Éjszakákat lehet elszöszölni egy tökéletes űrhajó megalkotásával

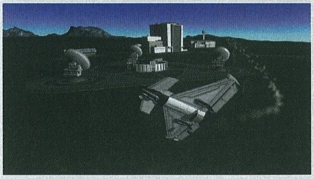
EGY HAJTÓMŰ IDE, EGY FÚVÓKA ODA

Az alapfeladat tehát az, hogy a rendelkezésre álló alkatrészek helyes (vagy éppen ötletszerű) összeépítésével létrehozzunk valami röpképeset. Alkatrészből már a demóban sincs kevés, de ha valaki veszi a bátorságot és megvásárolja a Steamen általában 22 euróért árult, viszont nagyjából havi rendszerességgel megakciózott változatot, az nagyon meg fog lepődni.

Nem számoltam össze, de legalább kétszáz, eltérő funkciójú kisebb-nagyobb izé és bigyó várja az érdeklődőket. Van navigációs rendszer, a stabilizálást szolgáló szárnyak, körkörösen elhelyezhető iránymódosító fúvókák, száraz és folyékony hajtóanyagcellák és -tartályok, kabinok, ejtőernyők, csatolóelemek tucatjai az elsőre (és másodikra és harmadikra) is elég sűrű listán, érdemes hát kicsiket lépve haladni. Például betölteni egyet az előre elkészített modellek közül (lehetőleg egy egyszerűbbet), megnézni, az meddig jut, és ha már sejtjük, miért csak addig, akkor továbblépni a saját ötletek felé.

FÉLKÉSZ, MÉGIS TELJES

A KSP egyelőre abszolút béta állapotú, de a lényeg már működik benne. A teljes játékban lesz majd kampánymód is, egyelőre a homokozóban ránk van bízva, hogy az Apollo-programot visszük végig, vagy



az űrsiklókat utánozzuk le. Egyik sem könnyű, mindkettőnél nekünk kell összetákolni mindent, hacsak nem akarjuk letölteni mások kész megoldásait a Steam Workshopon keresztül. Érdemes amúgy a YouTube-on is körülnézni, magyar és angol nyelvű videók egész serege vár ránk, ezek alapján szinte bármi megépíthető. A kampányban amúgy fix küldetési célokat kapunk majd, és a sikertől függően megszerzett tudománypontokból lépkedhetünk előre az újabb eszközöket jelentő kutatási fán.

Bár a játék több eleme még közel sem végleges, az űrhajóra, illetve az egyes alkotórészekre egyaránt ható fizika olyan pontos, hogy több űripari beszállító is használja a játékot a fejlesztés egyes pontjain. Ez azt is jelenti, hogy nem számíthatunk könyörületre: ami rosszul van megtervezve, az szét is fog esni, és a pályamódosítás is több, mint amit az űrszimulátorokban megszoktunk. Ettől függetlenül nem lehetetlen, hogy a sikeres kilövéstől alig egy tucat próbálkozással eljussunk a világűrbe való kilépésig (ehhez 100 kilométer magasra kell jutni), aztán a saját bolygónk, majd más égitestek körül álljunk pályára, és le is szálljunk rájuk. Jobb esetben egy darabban.

A Kerbal Spce Program nem a grafikájával fog hódítani: kifejezetten ronda, a bolygófelszínek egyenesen botrányosan néznek ki, de ez pontosan az a játék, ahol ez az égvilágon semmit nem számít

BATTLE WORLDS: KRONOS

Fejlesztő: King Art Games **Műfaj:** stratégia **Ár:** 30 euró **Link:** http://bit.ly/early_battleworlds

[ÍRTA TIKA] **Vajon mennyibe kerül egy feltámasztó ige, egy vudu-varázslat, vagy bármilyen trükk, hogy a körökre osztott klasszikusok, mint mondjuk a Battle Isle és a Panzer General visszatérjenek? Elárulom: egészen pontosan 260.000 dollárba!**

Az idén tavasszal indult Kickstarter-projekt már jó régóta dédelgetett ötlet volt a King Art Gamesnél, és hogy ez az Advance Wars/Panzer General vonal iránti rajongásból fakadt, vagy csupán az egyik kolléga starcraftos fölényének („a fickó nem egy stratégiai géniusz, de nagyon gyorsan kattint...") akartak véget vetni, már nem tudni. Mindenesetre egy klasszikus, hexás, körökre osztott játékhoz kezdték el összekalapozni a pénzt, ráadásul referenciaként ott volt a tarsolyukban a The Book of Unwritten Tales című kézzel rajzolt kalandjáték, amelyet 2011 végén adtak ki elég szép sikerrel. Az összeg, amit kértek, egyáltalán nem túlzás, cirka 120 ezerből megállt az alapjáték, és a 260.000 dolláros végeredményből már az iPad- és Android verzióra is futja, a tervezett Mac, PC és Linux platformok mellett.

EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Amikor a Kronos uralkodója meghal, a bolygó tiszteletreméltó házai nem gyászolnak sokáig, mindenki hadba hívja alattvalóit – ugyanis amelyik társulat először gyújtja lángra a tizenkét szent templomban a tüzet, az másnaptól mindenki sorsa felett dönt, és megnevezheti az új uralkodó személyét. A legutóbbi ilyen háborúban azonban a Telit-ház elsőként vetett be nukleáris fegyvert, majdnem elpusztítva a planéta egészét. A frissen kinevezett császár és a népesség nagyobb része el is húzott a szomszédos Rheára, és ott boldogan éltek még 200 évig – már akinek volt pénze az életet meghosszabbító kezelésekre. Gondolom, sejtitek, mi jön most, szóval a jelenlegi uralkodó feldobta a pacskert, és a három rivális Ház már küldi is a flottáját a Kronosra, hogy megvívják a legújabb, reményeik szerint utolsó örökösödési háborút. Arra persze nem számítanak, hogy a hátramaradtak, a nukleáris holokausztot túlélő emberek is kovácsolják a fegyvereket.

A GTA V 265 milliós büdzséjéhez képest itt aprópénzek forognak, és egy körökre osztott háborús játéknál speciel nincsenek is nagy igényeim. A külső egy fokkal legyen szebb, mint az ördög öreganyja, a sztori pedig lehetőleg két bővített mondatban jelölje meg, kit kell agyonütni, aztán hadd szóljon. Ezt szentírásként be is tartotta a fejlesztőcsapat. Az egyik korai verziót volt szerencsém kipróbálni, és a látványt egyheti kérődzés után mondjuk maximum egy barátságos jelzővel tudnám illetni. Ami pedig a rövid eligazításokat illeti, korrektek, de amikor Jonathan Parker parancsnok (a Telit-ház élő legendája), vagy éppen egy másik felettesünk, ne adj isten egy riporternő feje jelent meg a képen, majd lapozgatós/kiválasztós – az eseményeket amúgy semmilyen formában nem befolyásoló – párbeszédekbe kezdtünk, na, azt az élményt még mindig próbálom kiheverni. A legnagyobb baj azonban, hogy a három ház – Telit, Yerla, Lumati – egységei nem különböznek egymástól semmiben, teljesen egyformák, csak az egyik kék, a másik pedig zöld színű, de ez elvileg logikusan következik abból, hogy egy bolygóról jöttek. Szép kezdet, ám azt nem árt tudni, hogy a negyedik, Residents-frakció (a sugárfertőzött népek) az általam látott három küldetésben még nem tette a tiszteletét, márpedig ők gerillataktikával és házilag barkácsolt járművekkel fognak odacsapni. Ez jelentheti akár azt is, hogy az álcázott, rajtaütésekre felkészített gyalogságuk üde színfolt lesz a bolygó felszínén. A három ház is kap majd egy-egy egyedi egységet, a Yerla például a hackert (pókszerű

A King-Art eddig kizárólag kalandjátékokat gyártott, így mindenképp nagy falat lesz nekik a Battle Worlds: Kronos. A látottak alapján legalább az egységek dizájnját tökéletesen eltalálták.

Manapság kifejezetten jó dolog RTS-rajongónak lenni, hiszen a Battle Worlds után nem sokkal érkezik a Planetary Annihilation, sőt, jövőre új (és ingyenes) Command & Conquer epizód is lesz

lény, ami pár körre kiüti a célpontot), a Lumati a kamikaze jellegű Meteort, a Telit pedig egy bigfootot (Medusa), EMP-ágyúval a tetején.

FÖLDÖN, VÍZEN ÉS LEVEGŐBEN...

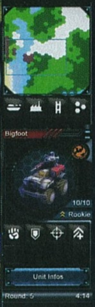
A Panzer Generalból eredeztethető klasszikus felállás szerint van tehát egy statikus háttérképünk hatszögletű mezőkre osztva, amelyre izometrikus (oldalról és felülről), fix kameraszögből nézünk le, és ezen mozognak az egységek akciópontok segítségével. Tulajdonképpen minden jármű egy körben két fázist hajthat végre, kvázi mozoghat egyszer és tüzelhet. Természetesen vannak speciális esetek, például a felderítők és a könnyebb egységek – gyalogság, dzsipek – a második fázisban lövés helyett akár újra mozoghatnak is, míg mondjuk a tüzérségnél muszáj lecövekelni az üteget, így ők az akciófázist elvesztik az adott körben. A módszer jó, megkockáztatom még addiktív is, de a kezelőfelület förtelem. Jelenleg az egér bal gombja a kijelölés, a végrehajtás és minden egyéb funkció egyben, tehát ha egy transzportegységre akarsz átváltani, és előtte aktív volt a kijelölés (márpedig 99%-ban aktív, mert egyik egységről a másikra ugrunk, és a fene nyom közben egy üres klikket a térképre), akkor az egyenlő a „mássz bele" ukázzal. És még ezt is lehet fokozni, például az épületekre kattintva – a legnagyobb csatákban rendszerint mindig beküldtem valakit a depóba körülnézni, pedig csak arra voltam kíváncsi, van-e még utánpótlás. Amúgy a könnyű tank, nehéz tank, önjáró löveg, rakétavető, dzsip vonal látszólag sablonos járművekből áll össze, de az egyik dokkban tengeralattjáró, repülőgép-hordozó és romboló mellett számos vízi egység is volt lajstromba véve, plusz légelhárító fegyverekre utaló fejlesztésekre is bukkantam, tehát nagyon komoly arzenál van készülőben.

A hexás szisztéma majd minden előnye és hátránya jól látszott a bétafázisban. Stratégiai szempontból minden egység a helyén van, és az egyszerű szabályrendszer mentén mindegyik alkalmazkodik a környezethez, de nem dobtam hátast az effektektől. A járművek túl szögletesen mozognak, sehol egy kis porfelhő, pedig ezt már a Panzer General 3D is tudta. A Kronos apró szigetekre tagolt képe is inkább taktikailag megnyerő, rengeteg a híd, a természeti akadály, néhol az erdők nehezítik az előrejutást, utóbbiban például csak az X-100-as harci robotokkal (kvázi a gyalogsággal) lehet utat törni, de itt sem ártana rágyúrni a minőségre. Az utánpótlásrész ugyanakkor az egyik legjobban eltalált pont, amihez hozzájárul, hogy egyrészt felbukkannak RTS-re jellemző épületek, gyárak, depók a pályán, másrészt ezek között a nyersanyagot kamionok mozgathatják. A nehézfegyverekhez szállítandó lőszerutánpótlás ugyancsak a kamionokkal történik – persze vissza is lehet kocogni a depókhoz, vagy az elszórt ellátmányokra vadászni. Tetszett, hogy a technikusok, javítójárművek is beálltak a csatasorba, ergo nem csak a védőnek van esélye kijavítani a lerobbant gépeket. Újabb jó pont a szintlépésekért, amelyek nagyobb tűzerőt, erősebb páncélt és efféléket biztosítanak.

A béta még nem volt teljesen harcra kész, pedig a játék novemberben megjelenik

ÚJ ÜZENETED ÉRKEZETT?

Talán a legöregebb olvasóink még emlékeznek, hogy a klasszikus körökre osztott játékokban a multiplayer PBEM (Play by Email), illetve hotseat alapon működött. A Battle Worlds: Kronosé a PBEM-re hajaz, csak sokkal ötletesebb és egyszerűbb. Annyi új partit nyitsz, amennyit akarsz, és ugyanígy tetszőlegesen csatlakozhatsz a mások által kreáltakhoz, a lényeg, hogy a saját lépéseid tedd meg, aztán a játszma bekerül a multiplayeren belül egy talonba. Amikor az ellenfél lépett, értesítést kapsz, és folytatódhat a parti. Nos, ez a rendszer főleg mobilplatformon, de akár PC-n is egész szépen muzsikálhat, sőt, minden adott, hogy egy jó közösségi játék lehessen, ugyanis nem kell, hogy a partnereink a drót végén lógjanak, elég az aktuális lépéseket elküldeni és majd jön a válasz is. A TBS alapok pedig ehhez már elég jól muzsikálnak – sokféle egység van, az utánpótlásrendszer is jó, és a fejlődéssel sincs probléma. Az irányítást biztos, hogy gatyába rázzák, és az év végén, ha nem is a Battle Isle utódja, de egy egészen jó körökre osztott játék lehet a Battle Worlds: Kronosból.



0 A.D.

Fejlesztő: Wildfire Games **Műfaj:** stratégia **Ár:** 0 euró **Link:** http://bit.ly/early_0ad

[ÍRTA BATE] **Imádtad az Age of Empires-sorozatot, de már feladtad a negyedik rész reményét, és a második epizód HD-változata sem hozott lázba? Akkor a Wildfire Games klasszikus RTS-e neked lett kitalálva!**

Hihetetlenül fog hangzani, de a 0 A. D. ötlete még 2001-ben merült fel (akkor még egy Age of Empires: The Age of Kings modként), a tényleges fejlesztés pedig 2003-ban indult meg, mikor a játék mögött álló csapat úgy döntött, hogy modolás helyett egy saját motorra (Pyrogenesis) épülő, önálló játékot jelentet meg. Az elmúlt évek során közel száz ember dolgozott a készülő játékon, és a fejlesztésnek idén ősszel az adott új lendületet, hogy az Indiegogo nevű közösségi pénzkalapozós oldalon elindult egy gyűjtés, ami 160.000 dolláros büdzsét célzott meg a program véglegesítéséhez. A csavar egyébként ott van a dologban, hogy a 0. A. D.-hez bárki ingyenesen hozzájuthat, az általunk is kipróbált Naukratis névre hallgató alfa térítésmentesen letölthető a play0ad.com oldalról, és ha valaki úgy dönt, hogy szeretné támogatni a fejlesztőket, azt bármikor megteheti.

Ha valaha elkészül, ez a játék lehet az Age of Empires méltó utódja...

MI LETT VOLNA, HA...?

A bevezetőben nem véletlenül emlegettük az Age of Empires sorozatot, hiszen a 0 A. D. az Ensemble Studios legendás alkotásához hasonlatos klasszikus RTS, azzal az egyedi vonással, hogy nem történelmi, hanem fikciós háttérrel rendelkezik, lehetőséget adva a játékosoknak arra, hogy az ókori birodalmak legnagyobbjait eresszék egymásnak. A legutolsó verzióban összesen hét nagyobb frakció (karthágóiak, perzsák, kelták, görögök, rómaiak, maurjaiak, ibériaiak) kapott helyett, ráadásul a görögökön és a keltákon belül lehetőségünk van további szelekcióra, így a hellén „zászló" alatt akár athéni vagy spártai színekben is hadba vonulhatunk. Ami fantasztikus, hogy az összes népcsoport egyedi külalakkal, specialitásokkal, egységekkel, hősökkel és fejlődési fával rendelkezik, így bárki megtalálhatja a kedvére valót, és már az is rengeteg játékórát eredményez, mire kipróbáljuk az összes rendelkezésre álló frakciót.

AHOGY A NAGYKÖNYVBEN MEG VAN ÍRVA

Maga a játékmenet a jó öreg, mára igencsak háttérbe szorult klasszikus vonalat követi, azaz a népünk kiválasztása után gyakorlatilag a semmiből állunk neki birodalmat építeni: épületeket húzunk fel, hadsereget toborzunk, a kitűzött célokat elérve folyamatosan fejlődünk, aztán összeakasztjuk a bajszot a térkép többi népével, és az győz, aki képes felülkerekedni a többieken. A 0 A. D.-ben nincsenek nagy meglepetések, viszont a játék egész jól teljesíti a vállaltakat, megdöbbentően változatos népcsoportokkal és kifejezetten pofás grafika mellett hódíthatjuk meg a világot. A legfrissebb alfában az egyjátékos módban lehetőségünk van egy scenario végigjátszására, illetve adott a testre szabott skirmish lehetősége, továbbá multizhatunk is, ámbár ennek kipróbálásához érdemes haverokat toborozni, ugyanis annak esélye, hogy valaki véletlenszerűen csatlakozik a hostolt játékunkhoz, meglehetősen csekély. A 0 A. D. jelen állapotában kampányt még nem tartalmaz, illetve alfa lévén bőven akadnak még hiányosságai, azonban pénzt egyáltalán nem kérnek érte, így ha már régóta szomjazol egy klasszikus RTS-re, akkor mindenképpen érdemes letölteni, és kicsit elmerülni a széles lehetőségek között. Ha pedig bejönnek a látottak, akkor érdemes támogatni a fejlesztőket, mert ha valaki, akkor a Wildfire Games megérdemli, hogy a játékosok honorálják a fáradozásaikat.

A nyílt forráskód nagy előnye, hogy bárki a téma keretein belül gyakorlatilag bármit a játékba tehet, így minden elképzelhető egységet megkaphat az összes választható népcsoport

PROJECT ZOMBOID

Fejlesztő: IndieStone **Műfaj:** szerepjáték **Ár:** 5,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_zomboid

[ÍRTA BATE] **A játékok világát ostromló zombiáradat nem akar apadni, és a növekvő tömegben egyre nehezebb érdekes alkotásokat kiszúrni. Bár a Project Zomboid ígéretes darab, egyelőre inkább üres, mintsem élvezetes.**

A meglehetősen hányatott sorsú (lásd még wilson bevezetőjét a 14. oldalon) Project Zomboid kifejezetten azok számára lehet érdekes, akik a.) még nem unják az élőhalottas témát; b.) szeretik a nyitott világú, nem feltétlenül szájbarágós játékokat; c.) értékelik a művészi igényű, de minimalista pixeles játékgrafikát. Az IndieStone alkotása egy izometrikus nézetű, valós idejű túlélős szerepjáték, méghozzá a roguelike fajtából, ami konkrétan azt jelenti, hogy ha itt meghalunk (amire azért egy zombikkal zsúfolt világban elég nagy az esély), akkor az életben maradás nem a legutóbbi mentéstől kezdődik (mert ilyesmi nincs), hanem legelölről. Mindezekből már sejthető, hogy a Project Zomboid nem feltétlenül a legszélesebb rétegeket célozza meg, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy nem egy élvezetes játékkal lesz dolgunk – persze majd ha elkészül, ugyanis a Desurán jelenleg megvásárolható alfa-verzió még csak a legelemibb alapokat tartalmazza, így a karakteralkotást követően semmi más dolgunk nincs, mint túlélni a sandbox módban. Ez elsőre nem is hangzik rosszul, és a kezdeti próbálkozások során még bőven hajtja az embert a felfedezés és az újdonság élménye, azonban az alapok elsajátítását és az első pár elhalálozást követően hamar eluralkodik rajtunk az üresség érzése, és szép lassan zavaróvá válik, hogy mi vagyunk az egyetlen még valóban élő karakter az egész játékban.

Teljesen felesleges letáborozni, várva a felmentősereget, hiszen előbb vagy utóbb mindenképp utolér a végzet, vagy az éhhalál, vagy egy baleset, rosszabb esetben egy zombiharapás formájában.

EGYEDÜL A VILÁG ELLEN

A Project Zomboid jelenleg elérhető alfa-verziója még nem tartalmaz semmilyen sztorit vagy küldetést (a tutorialt leszámítva), így tényleg nem tehetünk mást, minthogy minél tovább igyekszünk elodázni az egyébként egyelőre elkerülhetetlen halált. A játékmenet a jelenlegi formájában elsősorban a ránk váró vidék felfedezéséből és fosztogatásából áll, viszont a minél több hasznos eszköz begyűjtése mellett ügyelnünk kell arra is, hogy mindig legyen nálunk elég étel és ital, kezelnünk kell az esetleges sérüléseinket, oda kell figyelnünk a mentális állapotunkra, és időnként muszáj pihennünk is, hogy ne essünk össze a kimerültségtől – és akkor az utánunk ácsingózó zombikról még egy szót sem ejtettünk. A világ bejárása közben fegyverekhez is hozzájuthatunk, így harcra is van lehetőség, de a nagyobb tömegek ellen nincs esélyünk, a húzós szituációkból jobb minél előbb elmenekülni egy élőhalottaktól védett helyre. Szerencsére a játékmenet nem kizárólag menekülésből és a gyűjtögetésből áll, hiszen az egyes építményeket meg is erősíthetjük (barikádokkal, bedeszkázott ablakokkal), sőt, még kertészkedésre is van lehetőség, hogy friss élelmet biztosítsunk a karakterünk számára. A realisztikus hangulatot pedig csak tovább fokozza, hogy az életünket nemcsak a zombik keserítik meg, de a világ sem túl barátságos, hiszen időnként elmegy a víz (így muszáj tartalékolni), néha egy-egy áramkimaradás hozza a frászt az emberre, és akkor a karakteralkotáskor választott negatív jellemzők hatásairól még nem is beszéltünk...

A State of Decay-jel ellentétben ebben a világban tényleg pokoli nehéz túlélni

TARTALOMRA VÁRVA

Bár a Project Zomboid tényleg egy ötletes és ígéretes alkotás, a beszerzésével és kipróbálásával érdemes megvárni az első nagyobb tartalmi frissítést, hiszen történet és NPC-k hiányában a szimpla túlélés hosszú távon nem nyújt akkora szórakozást, hogy érdemes lenne már most 6 eurót kicsengetni érte.

GODUS

Fejlesztő: 22 Cans **Műfaj:** istenszimulátor **Ár:** 18,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_godus

[ÍRTA WILSON] **Istenszimulátorral kezdte, és azzal is folytatja P. Molyneux, a túllicitálás világbajnoka. A Godus azonban mégsem egyszerű Populous- vagy Black & White-klón, sőt, jelenlegi állapotban nem is igazán nevezhető játéknak.**

A Populous nem éppen az a név, aminek hallatán milliók kapnák fel a fejüket. Sokan ismerik, de szinte kizárólag az idősebb korosztályból, akik nem feltétlenül számítanak már aktív játékosnak. A Godus mégsem hasonlítható semmi máshoz, mert mind szellemiségét, mind működését tekintve kiköpött mása az 1989-es klasszikusnak, ami Amigán kezdett hódításba, hogy az évek során gyakorlatilag minden olyan gépre megjelenjen, ami csak kapható volt. Mi a különbség a Godus és a Populous között? Az, hogy az előbbi jelenleg csak erős jóindulattal nevezhető játéknak, 40 százalékos készültségi állapotába ugyanis meglehetősen kevés tartalmat sikerült belepakolni.

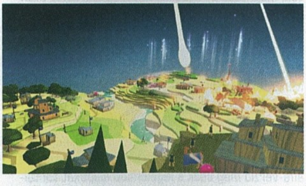
Rengeteg munka kell még ahhoz, hogy élvezetes játékká váljon

IMÁDJATOK, HALANDÓK

A Godus istenszimulátor, méghozzá a klasszikusabb fajtából. Te, a játékos, mindenható lényként madártávlatból szemlélheted a néped sorsát, amely kezdetben alig 1-2 főt jelent. Nem éppen egy birodalom, ugye? A cél, és gyakorlatilag az egyetlen feladat ezen változtatni. Gondoskodni a népszaporulatról, a terjeszkedési lehetőségről, és a hit megerősítéséről. Itt ugyanis minden egyes ember egy követő, akik dolgos kezével és rengeteg imával manapontokat termel – márpedig minden egyes cselekedethez adott mennyiségű manára van szükség.

Az elérhető akciók száma kifejezetten impozáns, de kezdetben csupán egyetlen dolog engedélyezett: a rendelkezésünkre álló terület módosítása. Habár a Godusnak kifejezetten jól áll az alacsony poligonszámú, palacsintatésztára emlékeztető terep, mégsem tudja rendesen kezelni. A világ itt több szintre oszlik, a tengerfenéktől kezdve a szárazföldön át egészen a hegycsúcsokig. Ezek a rétegek elvileg szabadon módosíthatók, kihúzva vagy épp betolva őket. Csakhogy ez a furcsa terraformálás iszonyatosan nyögvenyelős, szinte csak a vakszerencsén múlik, hogy sikerül-e a megfelelő irányba, a megfelelő távolságba kinyújtani a „tésztát". Rengeteg a melléklikkelés és ezzel együtt a manapazarlás, mert minden módosítás 5-10 egységgel rövidíti meg a kincstárat.

Bár a Godus játékmenete a jelenlegi állapotában messze alulmúlja a várakozásokat, legalább a tálalásra nem lehet panasz. A színekben gazdag világ kifejezetten jól néz ki, és gépigény is alacsony.



Még jó, hogy klikkelni végtelenszer lehet – vagy éppen pont, hogy ez a legnagyobb baj.

MINT A TEHENEKNÉL

Habár túlzás lenne most, a fejlesztés felénél leírni a Godust, a tény azonban ettől még tény marad – jelenleg inkább egérgyilkolás ez, mintsem játék. A terraformálás, a mana begyűjtése sem áll másból, mint folyamatos klikkelésből, és emiatt előrébb jutni, újabb területeket megkaparintani, a falvak méretét növelni is túlságosan lassú, feleslegesen elnyújtott folyamat. Lenne ugyan egy kissé erőltetett kártyarendszer, amely elvileg az új lehetőségek megnyitását szolgálná, de a lapok is csigalassúsággal tűnnek fel, a legértékesebbek pedig pont azokon a pályarészeken vannak, ahová csak gyári munkásokra emlékeztető kitartással lehet eljutni.

Ez azonban még csak a féltáv, sőt, ha egészen pontosak akarunk lenni, még ott se tartunk, így a Godusból bármi is lehet. Csoda, a Populous méltó utódja, Molyneux életének eddigi legjobb játéka, vagy csak egy újabb fejezet egy olyan alkotó életében, aki a tökéletest keresi, de valamiért mindig pár méterrel előtte elveszíti a fonalat.

VERDUN

Fejlesztő: Blackmill Games **Műfaj:** online FPS **Ár:** 12,99 euró **Link:** http://bit.ly/early_verdun

[ÍRTA **WILSON**] **A Red Orchestra-sorozat óta tudjuk, hogy a háborúkat életszerűen és mindeközben szórakoztatóan is fel lehet dolgozni, mégis nagyon kevés olyan fejlesztő van, aki eddig megpróbálta volna ezt az első nagy világégéssel.**

A videojátékos kívánságlistákon évtizedek óta szerepel az első világháború feldolgozásának igénye, mégsem nagyon akadt olyan fejlesztő, aki elő merte volna venni a témát. Legutóbb talán az eredetileg Xbox 360-ra kiadott, majd PC-re is átköltöztetett Toy Soldiers volt az, amely a huszadik század és az emberiség történetének egyik legvéresebb konfliktusával foglalkozott, de inkább játékos szemlélettel, terepasztalként használva a hadszíntereket. A Verdun ezzel szemben keményvonalas lövölde, amely a Red Orchestra nyomdokain haladva mutatja meg, milyen volt a modern hadviselés hajnala.

Rettentő ronda, de legalább a hangulatára nem lehet semmiféle panasz

GÁZMASZKOKAT ELŐ!

A Verdun értékeléséhez nem árt tudni, hogy hihetetlenül apró csapat áll mögötte: alig három fő dolgozik a játék tökéletesítésén és csinosításán. Ez sajnos meg is látszik a programon, a Verdun semmiképp nem említhető egy lapon az AAA-kategóriás játékokkal, és a rendelkezésre álló erőforrások miatt a Red Orchestrával sem érdemes összemérni, legalábbis a minőséget tekintve. Nem mintha erre szükség lenne, a Verdun meg tud állni a saját lábán is. Erre persze szüksége is lesz, hiszen az első világháború, mint téma nem éppen a leghálásabb. A háború jobbára egy helyben zajlott, a földbe vájt lövészárkokban rostokoló katonákkal, teljesen kilátástalan, hatalmas veszteségeket okozó rohamokkal, alattomos gáztámadásokkal, a gyerekcipőben járó hadigépek első tesztváltozataival. Utóbbiakból a játékban egyet sem találunk, legalábbis használható formában: repülőből csak néha húz el néhány az égen, tank pedig maximum kiégve vagy oldalára fordítva látható. Ez a gyalogos katonák harca!

OKTOBERFEST

A 101-es verziószámú, szeptemberi változat kereken két játékmóddal és összesen három térképpel rendelkezik. A deatmatchet remélhetőleg senkinek sem kell magyarázni: ez az a mód, ahol mindenki szabadon eshet egymás torkának, megpróbálva a kifejezetten hosszú, 8-10 perces körök alatt a legtöbb fraget, és ezzel együtt a legtöbb pontot megszerezni. Az ezt segítő két pálya sok meglepetést nem tartogat, az egyik egy hagyományos, lövészárkokkal szegélyezett, de rengeteg nyílt síksággal is rendelkező erdős vidéket kínál, míg a másik egy ennél sokkal kisebb, labirintusszerű árokrendszert, amely tényleg az első világháborús körülményekre emlékeztet.

A fő attrakció a területfoglalás, ahol négyfős szakaszok próbálják követni a parancsnok utasításait, miközben a záporozó golyókat kerülgetik. A zászlóhúzás nagyon lassan zajlik, így már csak ezért is észnél kell lenni, na meg azért is, mert minden csapattagnak megvan a maga feladata, amit a kasztok, illetve a velük járó képességek hivatottak jelezni. A lövész puskával ritkítja az ellenfél sorait, a gránátos távolról fedezi a többieket, a nehézgépfegyveres pedig a földre kuporodva osztja a halált. Csalni, menet közben váltani nincs lehetőség, ha egyszer besoroztak, onnan nincs visszaút, így nem árt alaposan figyelni a választáskor. Az egészet egy kifejezetten mély fejlődési rendszer támogatja, amellyel új fegyverek nyithatók meg, és a használatukban való jártasság is elmélyíthető a pontosabb célzás, a gyorsabb újratöltés érdekében. Ebből is látható, hogy a Verdun egy kifejezetten ambiciózus, a témáját tekintve egyedi shooter, amely nagyon ronda és még nagyon nyers, de akár a következő Red Orchestra is válhat belőle.

Sok olyan lövölde van, ahol egyszerűen nem sikerül hitelesen vagy élvezhetően ábrázolni a fegyverek működését, de a Verdun tökéletesen visszaadja, milyenek is voltak az első világháborús eszközök

PARADOX DISKURZUS

[ÍRTA WILSON] **Nem adnak el több tízmillió példányt, nincs benne a kezük a legnépszerűbb játékműfajokban, mégis ők napjaink egyik legsikeresebb kiadócsapata – elbeszélgettünk a Paradoxszal, a grand strategy királyával. Kérdéseinkre Susana Meza, a Paradox vezető marketingese válaszolt, aki már 2004 óta egyengeti a kiadó sorsát.**

A Paradox eredetileg játékfejlesztéssel foglalkozott, és csak később lett (elsődlegesen) kiadó. Mi volt a váltás oka, miért döntöttetek úgy, hogy sokkal jobban megéri mások portékáját gondozni a saját programok létrehozása helyett?

Jövőre lesz 10 éve, hogy belevágtunk a játékok kiadásába, és mondanom sem kell, ez egy meglehetősen érdekes és izgalmas út volt. Több ok is húzódott a döntés mögött: elsősorban a menedzsment vélte úgy, hogy ez a legjobb módja a cég fejlesztésének. Az is közrejátszott a dologban, hogy fejlesztőként megtapasztalhattuk, hogy a kiadók, akikkel együtt dolgoztunk, nem igazán értették azokat a játékokat és stílusokat, amikkel foglalkoztunk. A gyors váltást elősegítette az észak-amerikai kiadónk bezárása is, ami miatt a saját kezünkbe kellett venni a terjesztést. Úgyhogy a kiadói részleg tulajdonképpen egy természetes folyamat lezárása volt, ami még azokban az években indult el, mikor kizárólag a fejlesztéssel foglalkoztunk.

Annak ellenére, hogy manapság meglehetősen kevés olyan Paradox-játék létezik, amely ne valamiféle stratégia lenne, korábban szinte minden stílussal megpróbálkoztatok. Végül miért szűkítettétek le a kört: azért, mert a túlélés érdekében muszáj volt, vagy mert úgy vélitek, hogy meg kellett találnotok a saját hangotokat, azt, amiben a legjobban vagytok?

Kezdetben az egész inkább arról szólt, hogy mire van pénzünk, és ennek fényében milyen játékokat tudunk megszerezni abból a körből, akik érdeklődtek a lehetőség iránt. Mára szerencsére már miénk az a luxus, hogy válogathatunk, azon játékok mögé állva, amiről tudjuk, hogy kiadóként ténylegesen támogatást is tudunk nyújtani, és beleillik a portfóliónkba, illetve a Paradox-rajongó játékosok számára is megfelelő élményt nyújt.

Gondoltatok valaha arra, hogy visszatértek a hátrahagyott stílusokhoz? Például épp reneszánszukat élik a horrorjátékok (itt az új Amnesia, az Outlast), régen ti is több ilyet adtatok ki.

Sose tudhatjuk! Vannak bizonyos alapvető dolgok, amiknek egy „Paradox-játéknak" meg kell felelnie (az újrajátszhatóság, a kihívás), és inkább ez számít – ha valamiben megvan az, amit keresünk, akkor lényegében teljesen mindegy, milyen stílust képvisel.

Hogyan lett végül a Paradoxból a stratégiai játékok fellegvára?

A Paradox játékfejlesztői részlege már 1998 óta létezik. Stúdiómenedzserünk, Johan Andersson már a kezdetek óta ezzel foglalkozik. Az egész egy szinte teljesen ismeretlen, francia táblás stratégiai játék adaptációjával, az Europa Universalisszal kezdődött, amely a kiadása után hatalmas siker lett: ebből építkeztünk tovább. Lényegében ebből alakult ki a Paradox Development Studio „grand strategy" vonulata is: mi találtuk ki a kifejezést, és büszkén mondhatom, hogy a Paradox a zsáner legelkötelezettebb, legsikeresebb képviselője!

Nem lehet manapság videojátékokról beszélgetni az alkalmi játékok említése nélkül: sose merült fel, hogy esetleg megpróbáltok valamelyik nagyobb sorozatotokból csinálni valami egyszerűbb, könnyebben fogyasztható változatot, azzal húzva be a stílustól, a szériától idegen érdeklődőket?

Ha megnézed a portfóliónkat, láthatod, hogy mind a saját, mind a külsős cégek által készített játékaink meglehetősen széles palettán mozognak. Azonban a „Paradox-játék" szinte egybeforrt a kihívással, és pontosan ez az oka annak, hogy miért nem szeretnénk bármiből is egyszerűbb változatot készíteni. Ez persze nem jelenti azt, hogy teljesen elhatárolódnánk a casual-szegmenstől: igyekeztünk több olyan újítást, módosítást is bevezetni, amely megkönnyíti a belerázódást. A Crusader Kings II esetében ilyen volt a rengeteg RPG-elem, amely révén sokkal jobban bele tudták magukat élni a történetbe a játékosok, és így a szabályokat is könnyebben megértették. Talán ez az oka annak, hogy még mindig ez az egyik legsikeresebb játékunk: egy éve jelent meg, de az érdeklődés iránta folyamatos!

Volt már meglehetősen nagy ballépésetek is a múltban: elég nehéz lenne elfelejteni mondjuk a Gettysburg: Armored Warfare-t. Ez egy fordulópont is volt a kiadó életében: ekkor határoztátok el, hogy sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a minőségre. Bevált ez az új taktika?

A játékfejlesztés egy hónapokig, évekig tartó folyamat. Mindig is arra törekedtünk, hogy az összes játékból tanuljunk valamit, és talán ennek köszönhető, hogy az Europa Universalis IV a Paradox történetének eddigi leggördülékenyebb startját produkálta. Ebből leszűrhető, hogy az általunk gyártott játékok esetében már tudjuk, mire kell figyelni, és reméljük, hogy ezeket a tapasztalatokat a külsős fejlesztések esetében is kamatoztatni tudjuk.

Szerinted mely öt Paradox-kiadású játék a legjobb, vagy épp a legsikeresebb?

Ezt megnevezni olyan lenne, mintha a gyerekeim közül kéne kiválasztanom a kedvencem. Ráadásul azzal is tisztában vagyok, hogy mennyi vér és veríték kellett ezek befejezéséhez. Azt elárulhatom, hogy a 2013-as kínálat legalulértékeltebb játéka az Impire volt: marketingszempontból nem nyújtottuk a maximumot, és ez sajnos meglátszott az értékeléseken is.

A számokat nézve látszik, hogy a Magicka a legsikeresebb játékotok. Mit tanultatok belőle, mennyit segített a franchise-építés művészetének elsajátításában?

A Magicka hatalmas siker volt (és még mindig nagyon népszerű!), és mára franchise-á cseperedett. Jelenleg is a folytatáson, a Wizard Warson dolgozunk. Azonban fontos tudni, hogy a saját készítésű játékaink mindig is jól teljesítettek: a Crusader Kings II fantasztikusan jól szerepelt, és minden jel arra mutat, hogy ugyanez a sors vár az Europa Universalis IV-re is. A Magicka legnagyobb érdeme, hogy felrakott minket a térképre, és már olyanok is ismerik a nevünket, akik korábban egyáltalán nem is hallottak a Paradoxról, legyen szó játékosokról, vagy akár fejlesztőkről.

A digitális terjesztés mintha a Paradoxhoz lett volna szabva. Mit gondoltok erről a piaci szegmensről? E téren különösen sok tapasztalatotok lehet, hiszen annak idején a GamersGate-et is ti indítottátok el.

A GamersGate és a Paradox több éve búcsút intett egymásnak, és azóta független csatornaként működnek. Még mindig nagyon tiszteljük őket, és kiemelten fontos partnernek tartjuk a céget, de igyekszünk a lehető legtöbb helyen jelen lenni. Korán váltottunk a digitális terjesztésre, és ma már a forgalmunk 95%-a innen származik – ebből is látszik, hogy szerintünk ez a jövő!

A Paradox-játékok hagyományosan sok, kifejezetten minőségi kiegészítőt és letölthető tartalmat kapnak. Különös módon még a régi darabokat is szívesen poroljátok le: a hároméves Victoria II pont a közelmúltban bővült. Miért ennyire fontosak számotokra a DLC-k?

Több lehetőséget is kipróbáltunk ezen a téren: mivel a digitális terjesztés miatt azonnali visszajelzést tudunk kapni a vásárlóktól, ezért rögtön látjuk, hogy mi az, ami működik és mi az, ami nem. Mindig is azt vallottuk, hogy muszáj támogatnunk azokat a játékokat, amik több éven át népszerűek. Például az Europa Universalis II-höz is készítettünk friss tartalmat, pedig az már öt évvel ezelőtt jelent meg.

A Salem kiadásával kipróbáltátok a free-to-playt is. Mennyire vált be a kísérlet?

A Salem kiváló lecke volt, rengeteget tanultunk belőle, és két fejlesztője mind a mai napig üzemelteti a játékot. Mi magunk sem távolodtunk el az F2P-től, jövőre érkezik a Magicka: Wizard Wars, ami pont ezt az üzleti modellt használja.

Más kiadóktól eltérően ti mindennél nagyobb hangsúlyt fektettetek a közösségre: erős a mod-támogatásotok, megvetitek a drákói szigorú másolásvédelmet. Megéri ennyire nyitottnak lenni?

Egyszerűen mi így dolgozunk, szeretjük, ha az energiánkat, a lelkesedésünket átadhatjuk a rajongóknak is, és inkább az ő boldogságukat keressük, ahelyett, hogy a kalózokkal vívnánk szélmalomharcot. A másolásvédelem mindig a legitim vásárlókat sújtja: a számok, az eladások egyértelműen minket igazolnak.

A legtöbb Paradox-játék tökéletesen működne érintőképernyőn, mégse köthető túl sok iOS-es vagy androidos cím a kiadóhoz. Mi ennek az oka?

Sajnos annyira komplexek a játékok, és olyan sok technikai buktatót rejtenek, hogy egyáltalán nem könnyű iOS-re portolni őket. Rengeteg probléma van, amire nem tudjuk a megoldást, de mindenképp jó lenne viszontlátni egy „igazi" Paradox-játékot telefonon vagy táblagépen, és ugyanez vonatkozik a konzolokra is.

Mik a céljaitok a jövőre nézve?

Igyekszünk folytatni a növekedést, és olyan, kihívásban gazdag, többször újrajátszható programokat kiadni, amik révén tovább tudjuk növelni rajongótáborunkat.

PARADOX TÖRTÉNELEM: SIKEREK ÉS BUKÁSOK

[ÍRTA WILSON] Mindegy, hogy Svédországban, Los Angelesben vagy Melbourne-ben székel egy kiadó, és az sem számít, hogy milliárdokból vagy csak milliókból kell gazdálkodnia: bármelyik piaci szereplőről legyen szó, mindegyiknek van és lesz sikercíme, ahogy hatalmas bukása is. A Paradoxnak is jutott bőven mindkettőből.

AMI JÓL SÜLT EL

MAGICKA

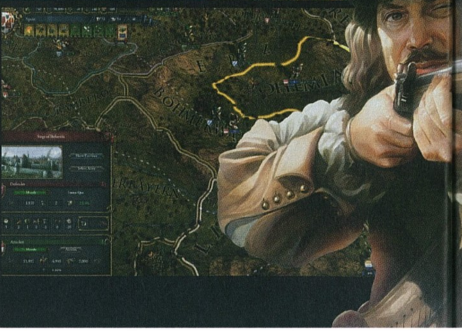
FEJLESZTŐ: ARROWHEAD GAME STUDIOS | **MEGJELENÉS:** 2011. JANUÁR 25.

A Paradoxnak biztos, a svéd Arrowhead Game Studiosnak pedig száz százalék, hogy eszébe sem jutott, hogy a Magicka nem egyszerűen egy szórakoztató kis akció-szerepjáték lesz, hanem valóságos kultuszcím. A létező összes klisét kifigurázó, ezernyi popkulturális utalást is tartalmazó, sőt, egy kiegészítőben még a vietnami háborút is feldolgozó Magicka a 2011-es megjelenése óta már egymilliónál is több példányban fogyott, és annyi DLC jelent meg hozzá, hogy megszámlálni is nehéz lenne őket. Csak a Vietnam-bővítményből 500 ezret adtak el, azóta pedig minden Steam-leárazásba bekerült a pakk, úgyhogy nem nagyon van még olyan ember, akinek ne lenne meg az alapjáték – és ha hihetünk az elmúlt napok doménbejegyzéseinek, a második rész már nincs is olyan messze. Addig viszont még vagy egy tonna kiegészítőt be kellene fejezni!

EUROPA UNIVERSALIS IV

FEJLESZTŐ: PARADOX DEVELOPMENT STUDIO | **MEGJELENÉS:** 2013. AUGUSZTUS 13.

A Paradox-összeállítás legifjabb tagja a nyár végén, augusztusban került a boltokba, és első, majd az ezredik ránézésre is tök ugyanolyan, mint a Crusader Kings II, a Victoria II, vagy épp a Sengoku. Egy színes Európa-térképen ezernyi menü, és feltételezhetően valami játék. Ez a leírás tulajdonképpen teljesen helytálló, azt leszámítva, hogy az EU4-ben az Újvilág is benne van, a százéves háborúval kezdve a bizánci birodalom bukásán át egészen a napóleoni háborúk koráig mesélve el az emberiség történetét. A sorozat eddigi leglátványosabb, és talán legkidolgozottabb darabja mégis sokkal többet nyújt annál, mint amit az első találkozás sugall: az igazán elkötelezett Paradox-rajongók minden birodalomépítési vágyukat kiélhetik. Létezik ugyanis egy kis segédprogram, aminek segítségével a Crusader Kings II-es mentések is beimportálhatók, onnét folytatva a dinasztia sorsát, ahol az a másik játékban abbamaradt, például sok, szó szerint több száz évnyi időt biztosítva a család sorsának egyengetéséhez.



AMIRE BÜSZKÉK LEHETÜNK

KING ARTHUR II

FEJLESZTŐ: NEOCORE GAMES | **MEGJELENÉS:** 2012. JANUÁR 27.

A magyar videojáték-újságírás hajlamos extra lapokat leosztani a hazai fejlesztőknek, olyan dolgokat is elnézve nekik, amire más esetben ugranának, így a King Arthur II semmiképp sem értékelhető objektíven, annak ellenére sem, hogy tényleg egy piszkosul jó játék. Egyszerűbb, sok szempontból talán kicsit felületesebb, mint elődje volt, de az biztos, hogy az Arthur-legendát a fantasyval, a szerepjátékokkal és a Total War szögmérővel, vonalzóval kölcsönkért játékmenetével házasító história még másfél év elteltével is a stílus talán legszebb és leghangulatosabb darabja. Sajnos a Paradox és a NeoCore Games meglehetősen keserű szájízzel vált el egymástól, a sorozat jogai pedig a kiadónál maradtak, így a harmadik rész elkészültére jelenleg nagyon kicsi az esély, de a KA2 bárhol, bármikor ajánlható, kezdőknek és veteránoknak egyaránt, főleg, mert már rettenetesen olcsón be lehet szerezni.

CRUSADER KINGS II

Mit ad isten, a Paradox legjobb, legsikeresebb játéka pontosan abból a stílusból került ki, mint az Europa Universalis IV, és még vagy 20 másik címük. A tavalyi Crusader Kings II minden idők egyik leghangulatosabb stratégiája: mivel tulajdonképpen egy dinasztiaszimulátorról van szó (amely 1066-tól 1453-ig követi végig a történelmet), ezért több benne az intrika és a dráma, mint egy George R. R. Martin kötetben. Összetettsége ellenére ez a legkönnyebben, leggyorsabban megtanulható Paradox-játék, úgyhogy ajánlott ezzel kezdeni a stílussal való ismerkedést.

VICTORIA II

Hét esztendőt kellett várni arra, hogy a Paradox folytassa történetük első éveinek sikerjátékát, a Victoriát. A modern grand strategy stílus létrejöttében komoly szerepet játszó stratégia tényleg nagy: a 200 játszható nemzet története 1836-tól 1936-ig követhető végig, lefedve az iparosodás és a konfliktusokkal tűzdelt korszak összes többi fontosabb eseményét. A 2010-es Victoria II különlegessége, hogy idén jött hozzá egy kifejezetten pazar kiegészítő, a Heart of Darkness, amely az eddig mellőzött afrikai gyarmatosítás témájába ásta bele magát.

WAR OF THE ROSES

Komoly vitát lehetne nyitni arról, hogy mennyire nevezhető valósághűnek a Mount & Blade és az abból létrejött „War of the..."-sorozat, de vitázzunk bármennyit is, a tény ettől még tény marad: a WotR megdöbbentően népszerű multiplayer cím. A klasszikus lovagi küzdelmeket ábrázoló akciójáték meglehetősen szabadosan kezeli a súlyokat, a nehézpáncélba bújtatott, kétkezes pallosokat forgató lovagoknak is talajtornászokat idéző akrobatikus képességeket adva, de a svéd Fatsharknak és a Paradoxnak bejött az üzlet: jelenleg a vikingesítésen, a War of the Vikingsen dolgoznak.

AMIT FELEJTSÜNK EL

GETTYSBURG: ARMORED WARFARE

FEJLESZTŐ: RADIOACTIVE SOFTWARE | **MEGJELENÉS:** 2012. MÁRCIUS 27.

Minden idők egyik legalacsonyabb Metacritic-értékelése önmagában is elég, hogy tudjuk, a Gettysburg nem a Paradox történetének legsikeresebb, legnépszerűbb játéka, de jelentősége vitathatatlan. Ez volt az a termék, ami után a Paradox alapjaiban értékelte át a játékkiadással kapcsolatos elveit, egyetlen huszárvágással a kukába dobva egy nagyobb csokornyi, fejlesztés alatt álló címet, miközben a maradéknak haladékot adott a tökéletesítésre. Az amerikai polgárháborút a steampunk stílussal és modern fegyverekkel kombináló stratégia szimplán nem volt befejezve, mikor a boltokba került: nem is csoda, hiszen a játékot hegesztő Radioactive Software valójában egyetlen emberből állt...

TORMENT
TIDES OF NUMENERA

[ÍRTA TERA] **Gyorsan, mi a kedvenc számítógépes RPG-d? Ha nem a '99-es Planescape: Tormentet mondtad, akkor rossz hírem van: véleményed objektíven rossz, semmibe veendő, ideje átgondolni az életed. Ha viszont neked is ez volt a válaszod, akkor már biztos tudod, hogy jön a legendás játék folytatása. Vagy legalábbis újraértelmezése. Oké, szellemi örököse. Illetve, hogy pontosak legyünk: valami lelkesítően Torment-szerű közeledik, és röpke két év múlva ide is ér!**

Az eredeti Torment üdítő, örökké emlékezetes csúcspontja volt az Interplay elképesztő szerepjáték-felhozatalának. Amíg az ugyanazt a játékmotort használó Icewind Dale-ek a vad küzdelmekre és a taktikus tápolásra koncentráltak, az egyre monumentálisabbá váló Baldur's Gate-ek szinte végtelen – és igen élvezetes – klisékalandot nyújtottak, addig a Planescape: Torment minden idők egyik legkreatívabb fantasyvilágába vezetett. Bár a Dungeons & Dragons megannyi univerzumából a leginkább egyedik nem sok digitális megbecsülést kaptak (mit meg nem tennék egy új Al-Quadim- vagy Spelljammer-feldolgozásért!), a Black Isle fejlesztőcsapat első nekifutásra is halhatatlanná tette a Planescape nevet.

A KILENCEDIK LÉTSÍK

Éppen ezért lehet furcsa, hogy az új játék már nem ebbe a világba visz. Jogi és pénzügyi okok egyaránt vannak a döntés hátterében, és hiába bánjuk ezt, az biztos, hogy a fejlesztők a lehető legjobb társat választották a világalkotáshoz. Az író neve Monte Cook, aki sokat dolgozott a D&D második és harmadik kiadásán, tucatnyi Planescape könyvet és modult írt, idén pedig Numenara néven jelent meg teljesen új szerepjáték alapkönyve. Előzetesünk célpontjának alcíme jelzi is, hogy bizony ez a világ lesz az új Torment otthona. És milyen csodálatosan érdekes otthon ez!

Bár Numenara a mi Földünkön játszódik, sok ismerős dolgot nem fogunk találni: nagyjából egymilliárd évvel előrébb járunk a jövőben, több száz ország, több ezer civilizáció, több millió háború elmúlása, elporladása és elfeledése után. Minden birodalom a saját tetszése és tudása szerint alakította bolygónkat, ami ennyi idő után elképesztő körülményeket teremtett. Egyes korszakokban a technológia (más nézőpontból: a mágia) átjárókat teremtett más dimenziókba, idegen fajok otthonaiba, és hiába omlottak össze végül ezek a kapuk, az emberiség már nem volt egyedül.

Mintha egy Miéville-regény kreatív forgatagában lennénk: hús-vér hold kering a bolygó körül, a hatalmas hegyek pedig emberfeletti hatalmú letűnt császárok és istenkirályok arcvonásait viselik. A Bloom, egy élő, lélegző, vándorló város, saját, idegen népével gyomrában lassan járja ragadozó útját a birodalom melegebb vidékein. Esténként beültetett kopoltyúkkal félig mechanikus „halakat" fényhálóval prédáló halászok térnek meg összetákolt fakunyhóikba, miközben az eget ősi, saját életre kelt nanorobotok felhői lepik el. A különleges városokban titkos társaságok vívják értelmetlen, ezeréves háborúikat – szinte felfoghatatlan működésű relikviákat éppúgy bevetnek a küzdelemben, mint gondolattal irányított klónokat, távoli börtöntelepeken nevelt rabszolgamutánsokat, vagy épp nem emberi fegyverzettel küzdő zsoldosokat.

ADATOK

KIADÓ
inXile Entertainment

FEJLESZTŐ
inXile Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
10%

STÍLUSMINTA

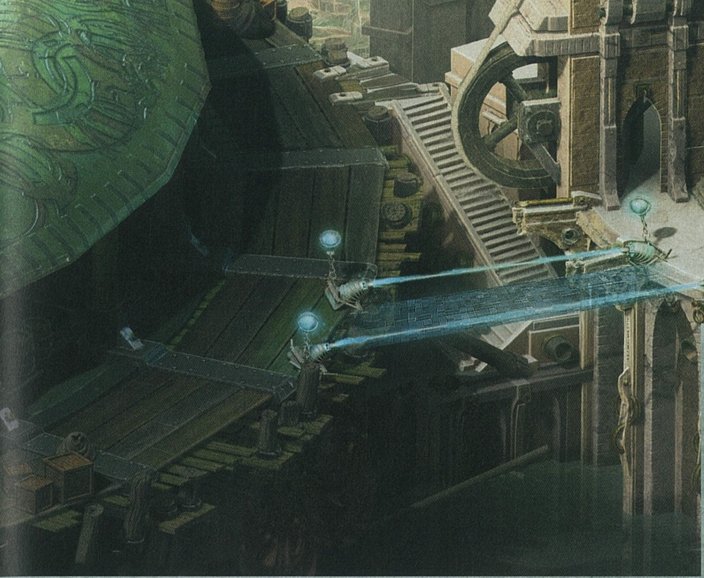
Planescape: Torment
1999 (INTERPLAY)

A HEGYLAKÓ

Tökéletes, kiszámíthatatlan, minden sarkon valami meghökkentőt kínáló világ ez is tehát – pompásan megfelel egy Torment-játék hátterének. Természetesen egy ilyen birodalom nem tucathősöket kíván, és ennek a nagy elöd kreatív csapatát nagyrészt újra összecsődítő inXile is tökéletesen tudatában van. Vegyük csak a központi figurát, a játékos által irányított hőst: az „utolsó hátrahagyott" (Last Castoff) néven emlegetett lény józserivel halhatatlan. Noha saját – általad kialakított – személyiséggel és motivációkkal rendelkezik, életének egyik legkülönlegesebb vonása, hogy egy ezer évekkel korábban élt, isteni hatalomra szert tett ember egyik porhüvelye. A Changing God, ahogy őt nevezik, ősi relikviák felkutatásával és hatalmuk kiszippantásával elkerülte a halált, hogy évszázadokon át új és új testbe költözve a végtelenségig éljen. A magukra hagyott korpuszok azonban saját tudatot alakítanak ki, saját élet kezdenek – egészen addig, míg a testcsere fel nem ébreszti ősünk nemezisét, a „The Sorrow" névre hallgató, szintén elképesztő hatalmú lényt, és az meg nem kezdi vadászatát az ős és a „leszármazottak" ellen egyaránt. A feladatod eleinte tehát nem lesz más, mint megtalálni a ki-tudja-milyen testben rejtőző, emberségét generációkkal korábban elvesztő isten-ősapát.

A meglehetősen eredeti történet ráadásul a játékmenetre is alaposan kifejti a hatását, jó példa erre hősünk halhatatlansága. A „hátrahagyott" teste ugyan nem pusztulhat el, azonban elegendő sérülés után rövid időre kómába esik. Ennek során a valós világban is történhetnek különféle dolgok (mondjuk ellenfelei elmenekülnek, vagy eladják „hulláját"), ám mindez semmi ahhoz képest, amikor a Changing God genetikus emlékei közt kalandozunk. A Labyrinth névre keresztelt, sokszintes romjáratok hősünk több

A tényleges játékból összesen kettő darab kép létezik a világon: ebből az egyik itt, a képaláírás alatt látható, a másik pedig a jobb oldal tetején. Az biztos, hogy a Torment már most, két évvel a megjelenése előtt is piszkosul jól néz ki!



Egyszerűen nem lehet még egy olyan szerepjátékot találni, aminek a világa akár egy kicsit is hasonlítana a Tormentére

mint furcsa agyszüleményei közé visznek – minden ilyen birodalom változatos új kalandokat hoz. Társaink és ellenfeleink morbid ellentétképeivel akadhatunk össze, őrület által szült vidékeket, idegen világokat, idő nélküli tereket deríthetünk fel, és még kincsekre is lelhetünk. Néha persze jobb egyszerűen visszatölteni az állást, de a Torment azon kevés játékok közé tartozik, amelyek a halált is élvezetessé tudják tenni!

A VILÁG VÉGÉN

Szintén extrém helyszínekre vezet a Mere nevű ereklye, melynek használatával az elhagyott testek elméjébe pillanthatunk és léphetünk be. Ezáltal megismerhetjük e lények (merthogy közel sem mind ember) emlékeit, életét, gondolatait. Mindegy, hogy egy dimenziók közt létrejött éteri vadászról van szó, vagy egy tetoválásait saját bőréről letépő és azokkal harcoló kitaszított papról, ezek a furcsa kreatúrák valamilyen módon közelebb segíthetnek minket célpontunkhoz – és persze egynémely közülük csatlakozhat is hozzánk, hogy a harcban és azon kívül is segítsen minket. A jelenlegi tervek szerint nyolc ilyen különleges társra bukkanhatunk, közülük egyelőre egy ismert konkrétan: a Toy egy furcsa, mágikus-mechanikus lény, amely bármilyen alakot felölthet, amit csak megszabunk neki, legyen az apró folyadékgömb forma vagy óriási karmos bestia, és persze mind-mind saját képességekkel rendelkezik.

Két év sok idő, de a Torment miatt akár már most is lehet vágni a centit

Ránézésre a Torment az elődjét idézi, igaz, sokkal nagyobb felbontású, kidolgozottabb formában: gyönyörűen megrajzolt hátterek előtt mászkálnak a karakterek. Ennek köszönhetően a harc is hasonlóan néz ki, mint az alapműben. Alapvetően változtatják meg a játékmenetet a cypher névre hallgató, egyszer elsüthető szerkezetek, löttyök, fegyverek, gépezetek – a régi korok száznyi eltérő maradványa. Tömegével találjuk őket, de két egyformát nem fogunk lelni: az egyik energiapáncélt ad, a másik interdimenzionális lényeket idéz testőrnek, a harmadik a levegőbe emeli ellenfeleidet, vagy épp lekicsinyíti, megbénítja, kifordítja, széttépi őket.

Szintén hozzájárul a harc – és az egész játék – változatosabbá tételéhez a sok eredeti vonást tartalmazó fejlődési rendszer. Az persze nem újdonság, hogy a három kaszt közül választhatunk, hogy küldetésekért, egyéb kihívások legyűréséért képességpontokat kapunk, amelyekkel alaptulajdonságainkat növelhetjük, vagy új és új képességeket, támadásokat vehetünk. Az azonban alaposan megkavarja a rendszert, amikor a Legacies névre keresztelt jellemjáték belép a képbe. A színekkel jelölt „jellemek" különféle motivációkat takarnak, és minden egyes döntésed, tűnjön az jelentéktelennek is, változtat kicsit a palettán. Ez nemcsak a megszokott dolgokra hat ki – a társakkal való viszonyra, a történet és az egyes küldetések alakulására, minden NPC hozzánk való viszonyára –, de gyakorlatilag minden játékelemre is. A sok száz (amúgy saját előtörténettel rendelkező) felszerelési tárgy eltérő bónuszokat ad attól függően, hogy miként kevertük örökségünk színeit. Az erős – értsd: sokszor használt – színek elképesztő bónuszokat nyithatnak meg, a tűz uralásától a halottak elméjének olvasásáig. Minden megvásárolt képesség eltérően működik attól függően, hogy milyen színek dominálják palettánkat.

A JÖVŐ REMÉNYSÉGE

Papíron mindez végtelen variációs lehetőségnek tűnik, és a fejlesztők pontosan erre utaznak: egy RPG-khez képest rövidebb játékot szeretnének, amit viszont tucatszor végigjátszva is temérdek új élményre lel az ember. Mivel az elképesztően sikeres Kickstarter-kampány során sikerült egy álomcsapatot összecsődíteni, még annak ellenére is bízhatunk a totális sikerben, hogy az inXile igazán nagyot tízéves története során sosem alkotott. De ha lehet álmodozni, kívánni, hát itt van az én vágyam – hogy 2015-ben, a cikket indító kérdésre remélem, már azt mondhatom: a Torment: Tides of Numenera minden idők legjobb szerepjátéka!

A túlvilágon is túl

[ÍRTA WILSON] **Az Obsidian veteránjánál, Kevin Saundersnél kevesen értenek jobban a szerepjátékokhoz, így mindenképp örömteli hír volt, mikor őt nevezték ki a Torment fejlesztési vezetőjének. Ezúttal vele beszélgettünk el arról, hogy milyen is lesz ez a játék valójában, és mennyire fog hasonlítani a Planescape-hez.**

Azt hiszem, nem túlzás azt állítani, hogy az elmúlt évek során a szerepjátékok a háttérbe szorultak. A Dragon Age III-at és a Witcher 3-at leszámítva nem nagyon lesz 2014-ben nagy kaliberű RPG. Szerinted mi lehet az oka ennek?

A közösségi finanszírozásnak hála főnixmadárként támadt fel a stílus, olyan kiváló játékokkal, mint a Shadowrun Returns, vagy a saját címeink: a Project Eternity, a Wasteland 2 vagy a Torment: Tides of Numera. Amikor azt hallom, hogy „nagy kaliberű", mindig a magas minőség ugrik be, az a fajta játék, amit rengeteg pénzzel támogat valami nagyobb kiadó. Úgy vélem, hogy a szerepjátékrajongók szeretik a nagy kaliberű sztorit és játékmenetet, de nem annyira fontos számukra a filmszerű tálalás. Úgyhogy én nem aggódnék amiatt, hogy manapság nincs sok nagy költségvetésű szerepjáték, sőt, szerintem évek óta nem volt ennyire erős az RPG-stílus, mint most!

A Planescape: Torment egy igazi klasszikus játék, de már a 14. évét tapossa. Miért pont most szeretnétek visszahozni a köztudatba?

Mert a Torment az a játék, aminek az elkészítésére mindig is vágytunk, és mert a rajongók ezt kérték tőlünk! (nevet) Igazából több tényező összejátszásáról van szó: a közösségi finanszírozás megnyitotta a folytatás előtt a kaput, a befolyó összeg pedig elégnek bizonyult ahhoz, hogy Brian Fargo a megfelelő csapatot állíthassa rá a projektre. Egész egyszerűen mostanra lett meg minden, ami csak a munkálatokhoz kellhet.

Mik azok az elemek, amelyeket mindenképp át szeretnétek menekíteni a Planescape: Tormentből, ha egyáltalán van valami, ami megmarad?

Témáját tekintve rengeteg a hasonlóság a Planescape: Torment és a Torment között, de a Numenera egy teljesen más világban játszódik, így inkább különbségből lesz több. A Planescape-rajongók nagyon sok utalást találhatnak a klasszikusra, de ezek főleg tiszteletadások lesznek, és nem kompletten átmenekített játékelemek.

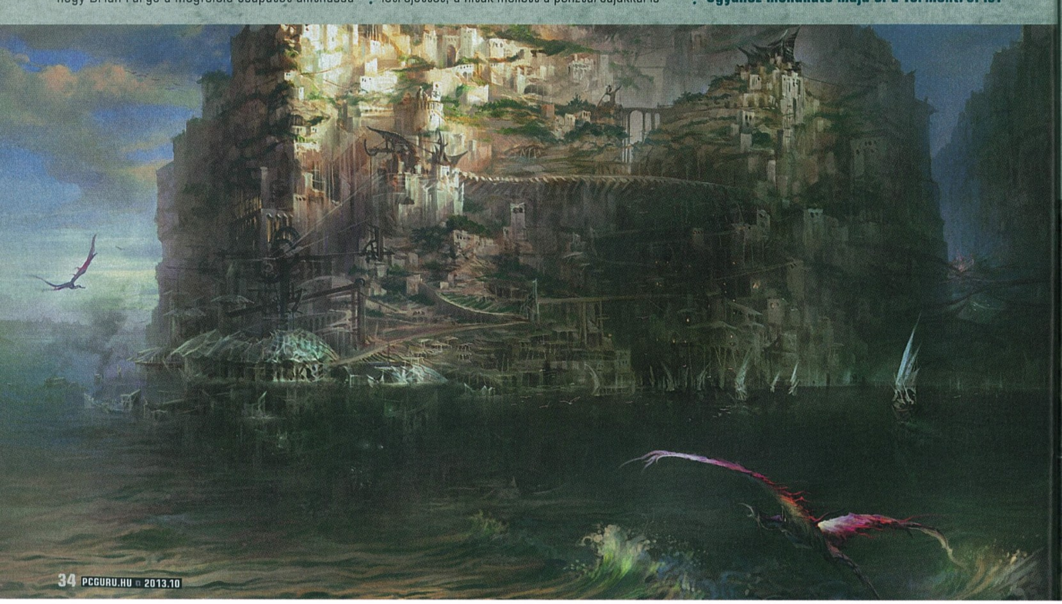
A Torment mind a külsejét, mind a működését tekintve a szerepjátékok aranykorát idézi, amikor még a bonyolult játékmenet, a mély történet, a reaktív világ és rengeteg dialógus volt a jellemző, nem pedig a filmközpontúság, vagy az akciójátékokat idéző megvalósítás. Számíthatunk arra, hogy Torment is a régi RPG-k szellemiségét fogja követni?

Nem a tömegnek készítjük a Tormentet, hanem azoknak a játékosoknak, akik olyan élményre várnak, mint amit a Planescape adott sok-sok évvel ezelőtt. Egész pontosan annak a 80 ezer rajongónak dolgozunk, akik pénzzel támogatták a Torment létrejöttét, a hitük mellett a pénztárcájukkal is kiállva a terveink mellett, aktívan támogatva a kezdeményezésünket. Más szerepjátékokhoz viszonyítva mi sokkal nagyobb hangsúlyt fektetünk a szereplőkre, a köztük zajló párbeszédekre, és az elhangzottak alapján változó világra.

Numenera világa semmi máshoz nem hasonlítható, annyira egyedire sikerült. Röviden be tudnád mutatni a helyszínt és a sztorit?

Numenera Kilencedik Világa egy olyan különleges univerzum, ahol hatalmas civilizációk emelkedtek fel és hullottak a porba – eltűntek, átváltoztak, felülkerekedtek rajtuk, vagy épp leigázták őket. Városaik, kincseik azonban hátramaradtak. Ahogy ezekkel az eseményekkel (és ezzel együtt relikviákkal, tárggyal) gazdagodott a történelem, úgy bővült az emberiség története is, hiszen minden hátramaradt nyomnak (amiket itt numenerának hívnak) megvan a maga sztorija. Egy napon valaki egy misztikus numenerára bukkan, aminek segítségével magát a halált is ki tudja cselezni, évszázadokon át élve, egyik testből a másikba költözve. Idővel azonban az illetőnek rá kell jönnie, hogy következménye is vannak annak, amit tett: ez vagy te, a játék főhőse.

A történetmesélés velejárója a rengeteg párbeszéd: a Planescape legendásan hosszú, több tucat könyvnek megfelelő mennyiségű szöveggel rendelkezett. Ugyanez mondható majd el a Tormentről is?



A Torment semmiképp sem azért lesz hosszú, hogy el lehessen róla mondani, „itt egy végtelenül tartalmas szerepjáték", hanem mert a karaktereink és a történetünk mélysége, komplexitása ezt megköveteli. Rengeteg párbeszéd várható, de mindegyiknek lesz célja és értelme.

Hogyan építitek fel a világot: előbb a szöveg, a forgatókönyv készül el, vagy a folyamatot összehangoljátok a tervezéssel és programozással?

A kettő egyszerre, párhuzamosan fut, de a karakterek és a sztori megalkotásáért felelős írói részleg több szempontból is befolyásolja a tervezés folyamatát.

A Torment történetében van egy „Angel of Entropy"-nak hívott karakter, aki folyamatosan üldözni fogja a játékost. Ez olyan időkorlátba szorítja a sztori befejezését, mint a Fallout első részében az előre rögzített határidő?

A lény most már „The Sorrow", azaz „A Bánat" névre hallgat: elsődleges célja, hogy a történetmesélés terén gyakoroljon nyomást a játékosra, és ne időkorlátként működjön. Úgyhogy ez nem olyan szituáció lesz, mint a Fallout 1-ben, inkább csak segít a tempó kialakításában, abban, hogy mindig legyen valami, ami a sztori következő fejezete felé hajt. Talán a legjobb példa erre a Gyűrűk Ura, ahol Szauron Szeme folyamatosan kutatott a gyűrű után.

A Planescape legendásan nagy szabadságot adott a játékos kezébe – számíthatunk arra, hogy a Torment is egy teljesen nyitott játék lesz?

Habár a Planescape az átlagos játékokhoz képest nyitottabb volt, de sok eleme nem volt annyira kidolgozva, története pedig teljesen lineárisnak mondható. A Torment esetében is valami hasonlót szeretnénk, kihangsúlyozva a sztorit, de egyúttal lehetőséget is szeretnénk adni a felfedezésre, a szereplők megismerésére is. Funkciók terén a Planescape-hez hasonló élményen dolgozunk, de sokkal nagyobb hangsúlyt fektetünk a döntések következményének ábrázolására és kihangsúlyozására, valamint a kaland hosszúságának növelésére.

Minden jó szerepjáték alapja egy jó csapat. Mire készültök a társakat, a nem játszható karaktereket illetően?

Összesen nyolc társ létrehozását céloztuk meg, de a csapat egyszerre csak három főből állhat. Ennek oka az, hogy szeretnénk a lehető legszorosabbra fűzni a résztvevők közti kapcsolatot, és az is célunk, hogy senki se szoruljon a háttérbe, mindenkinek jusson a rivaldafényből. Amíg valaki a csapat tagja, addig szabadon lehet dönteni a képességeikről, a felszereléseikről, de lesznek olyan szituációk, melyek elüldözhetik őket – a Torment karakterközpontúsága miatt hatalmas figyelmet szentelünk az NPC-knek.

Alig tudunk valamit a harcrendszerről. Mire számíthatunk ezen a téren? Körökre osztott élményre, esetleg valami akciódúsabbra?

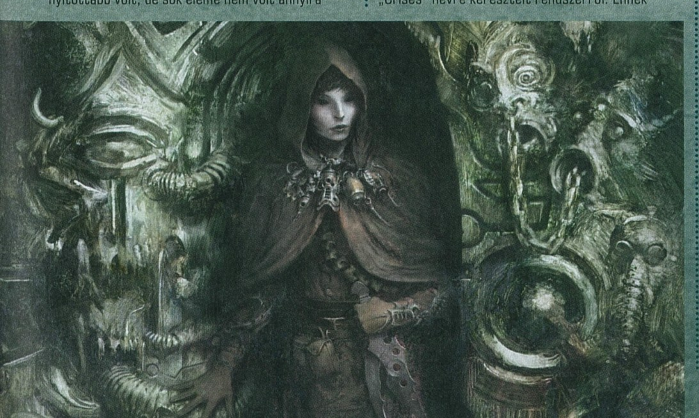
Nemrégiben meséltünk a támogatóinknak a „Crises" névre keresztelt rendszerről. Ennek lényege, hogy maguk a dialógusok is befolyásolhatják egy-egy összecsapás kimenetelét, vagyis a Planescape-hez hasonlóan akár konkrét összecsapás nélkül is felül lehet kerekedni bizonyos ellenfeleken. A Torment központi témája a hagyaték, és ezért is szeretnénk megadni a lehetőséget a kialakuló szituációk erőszakmentes rendezéséhez. Természetesen hagyományos harc is lesz, amit a Numenera szabályainak megfelelően igyekszünk megvalósítani, kisebb-nagyobb változtatásokkal persze, igazodva a számítógépes szerepjátékok követelményeihez. A játék ezen része még gyerekcipőben jár, eddig szinte kizárólagosan a karakterek és a párbeszédek tökéletesítésével foglalkoztunk.

Nagyon messze van még a játék megjelenése, 2015 előtt nem számíthatunk rá. Hol tart a fejlesztés most, jelenleg épp min dolgoztok?

Jelenleg az előkészítési fázisban vagyunk, a folyamat kiválóan halad. A Wasteland 2 bétája hamarosan elstartol, és ha azt letudtuk, akkor végre teljes gőzzel megindulhatnak a munkálatok a Tormenten. Itt-ott még finomítjuk a dizájnt, életet lehelünk a játékba. Az egyik első feladatunk a párbeszédrendszer kialakítása volt, azóta elsősorban ehhez gyártottuk a szöveges tartalmat és a szükséges fejlesztői eszközöket. Kollégám, Adam Heine egy területet már kompletten meg is töltött dialógusokkal, így ezt használjuk mintának a finomhangoláshoz, illetve az új ötletek teszteléséhez. Elkezdtünk azért dolgozni a többi rendszeren is, különösen a környezet, a világ megalkotását helyezve előtérbe.

Egy ennyire fantasztikus, eszméletlenül sok lehetőséget rejtő világot kár lenne egyetlen játékra pazarolni. Gondoltatok arra, hogy más formában is továbbviszitek a Numenera-univerzumot?

Világunk alapját a Mone Cook jegyezte táblás szerepjáték, a Numenera adja, ami augusztusban jelent meg. Cook lesz az, aki több kiadvánnyal is kibővíti a szerepjátékot, de már könyvből is van egy. A „From the Depths" egy antológia, amely több kisregényt rak egyetlen kötetbe. Készül azonban Numenera-képregény is, az egyiket maga Chris Avellone és Pat Rothfuss írja. Jelenleg azonban minden erőnkkel a játék fejlesztésére koncentrálunk, így még nem volt időnk igazán beleásni magunkat a lehetőségekbe.



Bound by Flame

[ÍRTA CHOCHO] **Amikor valaki nagyon sok szörnyűségen megy keresztül, azt mondják rá, hogy tűzben edződött. Furcsamód ez a jellemzés remekül körülírja a Spiders csapatát: gyenge játékok közepette is állják a sarat, hogy idén ősszel megmutassák, mi mindenre képesek.**

Emlékeztek még az Of Orcs and Menre? Én sajnos emlékszem, jómagam büntettem masszív 55 százalékra, ami talán nem olyan rossz értékelés, hisz végső soron egy közepesnél jobb játékot takar, de akkor sem szívderítő, főleg, hogy a Spiders játékában volt potenciál bőven. Ugyan szórakoztatni képtelen volt, a harcrendszer és a játékmenet pedig kifejezetten pocsék lett, története, karakterei és hangulata viszont olyan különleges elegyet alkotott, ami szó szerint felbosszantotta a hozzám hasonló, összetett sztorikért rajongó játékosokat. „Hogy lehetett egy ilyen jó kis mesét így elcseszni?" – kérdeztem magamtól. Azóta is mély seb tátong érzékeny lelkemen, amit viszont lehetséges, hogy gyorstapasszal megpróbál begyógyítani ugyanaz a csapat, amelyik az Of Orcs and Ment is összedobta. De vajon a Bound by Flame tényleg kiemeli a többre hivatott srácokat a középszerű unalom bugyborékoló mocsarából?

A Spiders nem versenyezhet a BioWare-rel vagy a CD Projekttel, de talán most összejön a szórakoztatás

TŰZBEN EDZVE

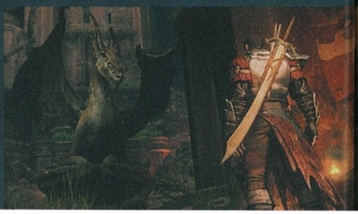
Nos, a kérdés költői, hisz válasz nincs még rá, de az már most borítékolható, hogy a történettel meg leszünk elégedve. Igaz ugyan, hogy az előre megírt szereplőket elfelejthetjük, de a Spidersre oly jellemző morális dilemma ezúttal is adott lesz. Mivel fantasy szerepjátékról van szó, a hősünket, aki valamiféle zsoldos, minden apró részletig mi határozzuk meg, ezért még neve sincs. Egy tulajdonsága viszont kötött: megszállta egy tűzdémon, aki szép lassan felemészti a lelkét, és a rossz cselekedeteiből táplálkozva veszi át fölötte az uralmat. Ugyanakkor a kelletlen szimbiózis előnyökkel is jár, hisz a tűzdémonok híresen nagyok, erősek, és nem igazán szeretik, ha felbosszantják őket.

Harcosunk kettős személyisége természetesen a játékmenetet is befolyásolni fogja, méghozzá a Fable-iskola szerint. Azaz minél jobban viseljük a bennünk tomboló lángokat, annál szebb lesz a mosolyunk és a fizimiskánk, de ez fordítva is igaz, szóval, ha úgy gondoljuk, hogy jó ötlet rosszalkodni és ártatlanokat felszeletelni, akkor gúnyánk rothadó színezetet ölt, szájszagunk pedig már kilométeres távolságból megölhet egy gyanútlan parasztot. Viselkedésünk valószínűleg a történet végkimenetelére is kihatással lesz, bár erről a fejlesztők még nem osztottak meg semmilyen információt. Sőt, a világ is ismeretlen, mindössze annyi biztos, hogy középkori jellegű fantasykörnyezetet kapunk.

SZABADSÁG, SZELETELEM

A Bound by Flame sötét fantasy univerzuma egy gonosz, agresszív világot mutat be, ami viszont

Az Of Orcs and Men óta rengeteget fejlődött a csapat: már ez a szörny is mérföldekkel stílusosabb és szebb, mint bármi, ami a közepes minőségű fantasy szerepjátékban szerepelt, és ez a Bound by Flame-et nézve kifejezetten jó előjel



Van egy sanda gyanúnk, hogy ha ennyi gigantikus pók jelenik meg a semmiből, akkor egy kard és egy tűzlabda nem feltétlenül lesz elég az összes rondaság elpusztításához. Jöhet az ipari mennyiségű Chemotox!

sajnos nem nevezhető teljesen szabadnak. A bejárható terület régiókra lesz bontva, melyek a történet fejezeteiként, sorban nyílnak meg előttünk, félig-meddig lineáris élménnyé változtatva a Bound by Flame-et. Ez viszont nem jelenti azt, hogy a lehetőségek tárháza beszűkülne. Sőt, Jehanne Rousseau, a Spiders vezérigazgatója szerint most tudnak csak igazán kibontakozni, hiszen a program fejlesztésére fordított büdzsé sokkal nagyobb bármelyik korábbi Spiders-játékhoz viszonyítva.

Miért kell több pénz? Például mert a Mars: Log Warsnál kétszer hosszabb főszálra számíthatunk, illetve nagyon sok mellékküldetés várható, amiknek többféle megoldása lesz. Természetesen adja magát a kétnyelvű mérlegre emlékeztető morális rendszer játéktervezői kihasználása, de reméljük, hogy nem annyiból állnak majd a missziók, hogy vagy lenyakazod a bunkó zsoldos feleségét, amiért nincs ebéd, és ez egyenlő a rossz megoldással, vagy pofán vered a zsoldost, netán ki is zsigereled, hogy az asszonynak holnapra is jusson kaja az asztalra. Igen, ez a „jó" akart lenni, mivel viszont a Spiders az E3-on ezermilliószor ismételte el a „sötét fantasy" kifejezést, nem tudok vidámabb példát mondani. Optimizmusra ad okot mindenesetre, hogy a Bound by Flame tele lesz NPC-kel, azaz mindenütt tébláboló mellékszereplőkbe botlunk majd, akikkel bonyolult dialógusablak-rendszeren keresztül kommunikálhatunk. Hősünk lehet férfi vagy nő, fejlődése pedig három képességfára bontható: Combat, Pyromancy és Shadowmancy; az első a sima küzdelmet jelenti, a második a tűzdémon gyújtószenvedélyére utal, a harmadik pedig minden bizonnyal lopakodás akar lenni. Fegyverzetünk és felszerelésünk craftolható, módosítható lesz, és a csapat szerint a karakter személyiségfejlődése az egész játékra kihat majd, így valószínű, hogy két-három végigjátszásra elég variáció üti a mély szerepjátékos-élményre vágyó olvasók markát.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Spiders

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

The Witcher 2
2011 (CD PROJEKT)

Of Orcs and Men
2012 (FOCUS HOME)

ORKOLÁSGÁTLÓ

Ha már szóba jött a szerepjátékos-élmény, érdemes kitérni kicsit a harcrendszerre, ami teljesen valós idejű. Csalódás? Talán, de ne igyunk előre a goblin bőrére, mert a készítők a Dark Soulsból merítették a legtöbbet, tehát az akció-RPG műfajbesorolás ez esetben egyet jelent a hajhullást előidéző nehézségi faktorral. Az első hivatalos kedvcsináló videó végén feltűnő emelet magas csúfság pedig már most garantálja a méretes főellenfelek megjelenését, nehogy unatkozzunk a sok átlagos katona és szörnyike lefejezése közepette. Lesz kétkezes harc, kardok, buzogányok, s persze varázslás, ami ugye közelebb hoz bennünket démoni lélekszomszédunkhoz – vagy épp a társainkhoz, ugyanis a Bound by Flame-ben csapatot toborozhatunk magunk köré, akik felett nem vehetjük át az irányítást, de parancsokat adhatunk nekik, amiket aztán a mesterséges intelligencia hajt végre. Igen, ebben sok buktató van, láttunk már hasonló ötletet siralmas kivitelezéssel, és bizony a Spiders eddigi munkái sem voltak a programozói zsenialitás ékkövei, de valami megmagyarázhatatlan oknál fogva én mégis bízom a srácokban.

JOBB MA EGY ORKNYAK

Az Of Orcs and Men kifejezetten csúnya játék volt, a Mars: Log Wars viszont már kinézett valahogy, és ez a tendencia erősödni látszik a Bound by Flame-mel. Valljuk be, a Spiders programja mind a képeken, mind az eddigi egyetlen videón remekül néz ki. Még ennél is fontosabb lehet a hatásos zene és szinkron, melyekkel eddig sem volt gond, ha a csapat dolgozott rajtuk. További szemöldökfeltornászási próba, hogy a Bound by Flame-et PlayStation 4-re is bejelentették, márpedig a Sony új generációs masinája nem kókuszgolyókkal gurigázik. Természetesen nem kell elkeseredni, az „is" direkt szerepel a mondatban: a játék PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is kapható lesz, mégpedig 2013 telén. A Spiders munkássága egyáltalán nem az átlagos játékosokhoz szól, annak ellenére sem, hogy például a Bound by Flame egy tizenkettő egy tucat fantasy kaszabolásnak tűnik. Mindig van bennük valami különleges, ami miatt jól felhúzza magát a sokat látott gamer, és azt üvölti, hogy bárcsak lenne már valaki ennél a bandánál, aki tudja, hogyan kell valamit tökéletesre csiszolni. Bízzunk benne, hogy ezután nem kapunk gyermekbetegségeket a pénzünkért, és végre megmutatják a franciák, hogy nemcsak a túlfűtött erotikus filmjeik, a sajt és a pezsgő miatt érdemes odafigyelni rájuk.

Dragon Age™
INQUISITION

[ÍRTA **CHRIS**] **Izgalmas év lesz a szerepjáték-rajongók számára 2014, hiszen nemcsak olyan nagyszerű MMORPG-k érkezésére számíthatunk, mint az EverQuest Next vagy a WildStar, de megjelenik a Witcher és a Dragon Age harmadik része is, melyek közül az utóbbira nagyon is érdemes lesz odafigyelni.**

Bár sokan sokfélét gondolnak mostanság a BioWare termékeiről, egy dolog vitathatatlan: a 2009-ben megjelent Dragon Age a szerepjáték-kínálat egyik kiemelkedő darabja volt, amiben tökéletesen keveredtek az ősi Baldur's Gate elemek a mai címek legkiválóbb tulajdonságaival. Kaptunk egy remek sztorit, egy kiváló, bár sokak számára kicsit nehezen emészthető harcrendszert, valamint a látványra és a játékidőre sem lehetett egyetlen rossz szavunk sem. Közel másfél évvel a Dragon Age megjelenése után, tehát különösen gyorsan, megjelent a folytatás is, ami egyrészt szakított a felülnézetes megjelenítéssel, sokkal könnyebb lett, ugyanakkor eltűntek belőle az első részre jellemző mély, összetett szerepjátékos elemek. Megbocsáthatatlan bűn volt még , hogy a rövid fejlesztési idő miatt mindössze egyetlen városban játszódtak az események, így a helyszínek unalmasak voltak, és gyakran ismétlődtek. Ennek ellenére a Dragon Age 2 viszonylag jó értékeléseket gyűjtött be magának, hiszen történetmesélésben és dramaturgiában hasonlóan páratlan volt, mint a legtöbb BioWare produktum. Harcrendszere is megőrizte az elődjéből ismert taktikai „megállítom, aztán elindítom" módszert, amit úgy szerettünk az Originsben. Most, több mint két évvel a második rész megjelenése után megérkeztek az első információk és videók a folytatásról, amely egy sokkal grandiózusabb, szebb, és nem utolsósorban elődeinél jóval nyitottabb játék képét festi elénk. De vajon lesz esélye a Witcher 3 mellett…?

ÉS AKKOR MEGNYÍLOTT AZ ÉG

Az Inquisition alcímű Dragon Age története ezúttal is Thedas földjére kalauzolja el a játékosokat, ahol finoman szólva sincs béke és biztonság. A Káptalan és a mágusok háborúban állnak, miközben a templáriusok és az Igazság Keresői (Seekers of Truth) levetették a Káptalan béklyóját magukról, és partizánakciókba kezdtek a vidéken. Ferelden, a Dragon Age: Origins világa még mindig sebeit nyalogatja az élőhalott hordák, azaz a Veszedelem pusztítása óta, ami közel tíz éve történt. Nyugaton, az Orléz Birodalomban sem rózsás a helyzet, ott ugyanis polgárháború dúl, szóval szinte mindenhol mindenki öli a másikat, ami már önmagában sem lenne túl mulatságos. Mindezek tetejébe, amikor azt hihetnénk, hogy ennél rosszabb már nem is lehetne, az égbolt is megnyílik, és a Fátyol, ami a démonok és a halandók közt húzódott, és ahonnan a mágia is származik, egyszerűen felhasad.

2014 ősze igazi megváltás lesz a szerepjáték-rajongók számára, hiszen két nagyágyú is ekkor készül landolni!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare

MŰFAJ
szerepjáték

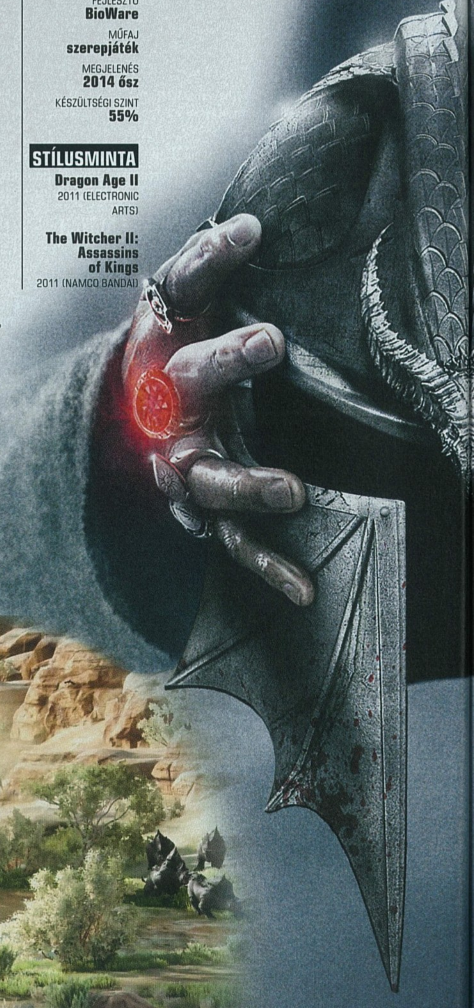
MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

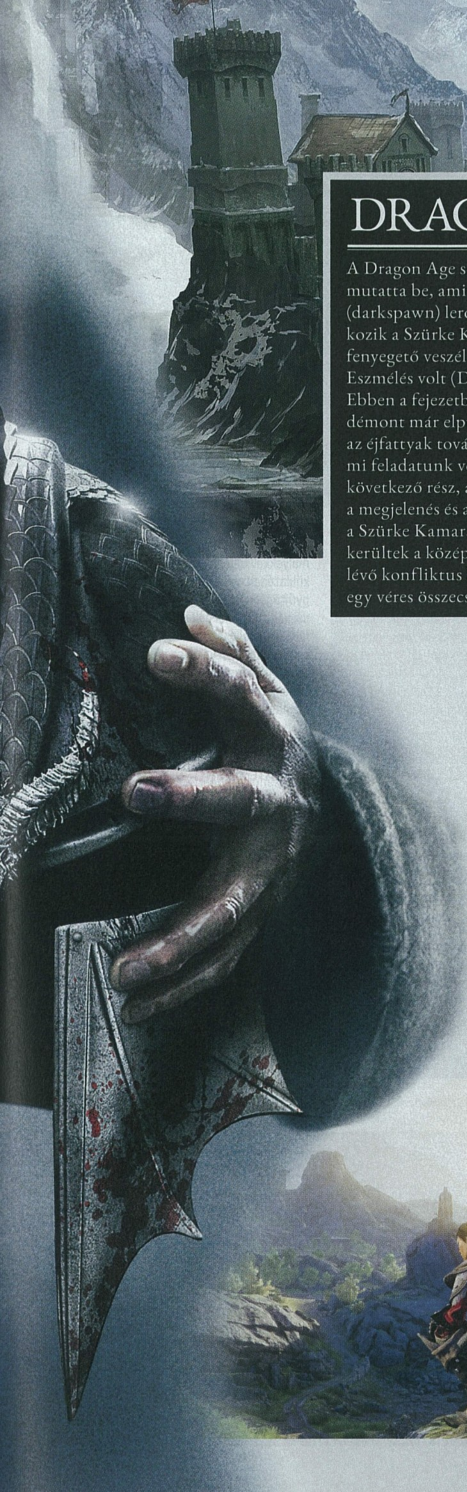
STÍLUSMINTA

Dragon Age II
2011 (ELECTRONIC ARTS)

The Witcher II: Assassins of Kings
2011 (NAMCO BANDAI)



Furcsa is lenne sárkány nélkül egy olyan játék, aminek már a nevében is benne van az itteni univerzumban mitikusnak semmiképp nem nevezhető lény…



DRAGON AGE TÖRTÉNELEM

A Dragon Age sorozat első része Thedas kontinens egyik királyságát, Fereldent mutatta be, amit az úgynevezett vezérdémon (Archdemon) által irányított éjfattyak (darkspawn) lerohantak a Veszedelem (Blight) idején. A játékos a történet elején csatlakozik a Szürke Kamarásokhoz, akiknek az a feladata, hogy szembeszálljanak a világot fenyegető veszéllyel, és leszámoljanak az éjfattyakkal. A sorozat következő része az Eszmélés volt (Dragon Age: Origins – Awakening), amely az első rész alapjaira épült. Ebben a fejezetben nem sokkal az Origins eseményei után járunk, amikor is a vezérdémont már elpusztították, de a Fereldent érintő fenyegetés nem szűnt meg, ugyanis az éjfattyak továbbra is tizedelik a lakosságot, így a Szürke Kamarások vezetőjeként a mi feladatunk volt sereget toborozni és megállít parancsolni a pusztító inváziónak. A következő rész, a Dragon Age II már teljesen új oldalról mutatta be a szériát. Nemcsak a megjelenés és a játékstílus változott, hanem a történet szereplői is, hiszen már nem a Szürke Kamarások vezetője, hanem Hawke, egy hétköznapi férfiú/hölgy kalandjai kerültek a középpontba, aki Kirkwall városába érkezvén az éppen kibontakozóban lévő konfliktus közepén találta magát – a templáriusok és a Káptalan rivalizálása végül egy véres összecsapásban teljesedett ki, rávezetve ezzel Thedas földjét a harci ösvényre.

Ennek következtében démoni teremtmények lepik el a földet, és nagyon úgy tűnik, hogy most aztán itt a világvége.

Ebben a nem túl vidám időszakban kapjuk kézhez az úgynevezett Inkvizíció irányítását, ami lényegében egy szervezetet takar. Ennek vezetőjeként kell felvennünk a harcot a Fátyol mögül érkező démonokkal, megküzdenünk a Thedast sújtó belső viszályokkal, a templáriusokkal, az ellenállókkal, na és persze elhoznunk a világbékét és a hatforintos zsömlét. Szerencsénkre az Inkvizíció nem tartozik semmilyen csoport felügyelete alá, teljesen önállóan tevékenykedik, így első számú tagjaként olyan döntéseket hozhatunk, melyekbe egyrészt senki nem fog beleszólni, másrészt befolyásolja a történet menetét is. Így tehát az Inkvizíció irányítása nemcsak embert próbáló feladat lesz, hanem felelősségteljes munka is, hiszen a sztori sokszor állít majd minket komoly döntések elé, melyekben nincs jó vagy rossz megoldás – ahogy a való világban, itt sem minden fekete és fehér. Ezek a döntéseink, hasonlóan, mint a Mass Effect 3-ban, kihatással lesznek a sztori alakulására és persze a végkifejletre is.

Az Inkvizícióban saját embereink, azaz ha úgy tetszik, munkatársaink segítenek minket a rend helyreállításában, akik között ismert arcok is visszaköszönnek. Ez az a rész, ahol valószínűleg semmi újat nem tudnak mutatni majd számunkra a BioWare szakemberei, de szerencsére nem is kell. Szereplők terén mindig is csillagos ötösre vizsgázott minden termékük, kezdve a Baldur's Gate-től egészen az utolsó Mass Effectig. Az összes kalandunk attól lett igazán emlékezetes, hogy társaink nemcsak fegyverhordozó, szörnyaprító robotok voltak, hanem szinte hús-vér szereplői a történetnek. Szerencsénkre az Inquisitionben is életszerűen viselkedő partnereink lesznek, ami valószínűleg könnyűszerrel elviszi majd a hátán a programot még akkor is, ha minden más területen kudarcot vallanak a készítők. De nagyon úgy tűnik, hogy erről szó sincs – elsősorban azért, mert a sokak által kritizált folyosószerű történetmesélésnek és a szabadság korlátok közé szorításának vége.

SZABADSÁGOT MINDENKINEK!

Az első örömteli változással már rögtön karaktergeneráláskor találkozhatunk, ugyanis a Dragon Age 3-ban már nemcsak nemünket és karakterosztályunkat (harcos, mágus, zsivány), hanem fajunkat is kiválaszthatjuk magunknak. Az első részhez hasonlóan végre ismét lehetünk elfek, törpék vagy emberek, illetve nemrég kiderült, hogy brutális megjelenésű kúnárit is alakíthatunk, már amennyiben egy igazán egzotikus főhősre vágyunk. Mivel a Thedast érintő problémák globálisak, így az Inkvizíció is jóval nagyobb területet fog bejárni, mint mondjuk a második rész esetében. Ezzel a

húzással a készítők visszatérnek a Dragon Age: Originsben található világtérkép nézethez, aminek köszönhetően régiók sokasága várja majd, hogy bejárjuk őket. Külön öröm, hogy ezeket a területeket szinte bármikor meglátogathatjuk, tehát nem folyamatosan nyílnak meg számunkra, ahogy haladunk a történetben, hanem már a játék legelején is dönthetünk úgy, hogy most ide vagy oda megyünk, ahol persze könnyen összepacsizhatunk egy sárkánnyal, ami pillanatok alatt sült oldalast csinál a csapatunkból. Jobb, tehát ha felkészülünk, mielőtt nagyon kinyújtóztatnánk lábunkat.

Összefüggő történetszál természetesen most is lesz, de bármikor leléphetünk a sárga köves útról, és mellékküldetések sokaságát oldhatjuk meg a vége főcím felé vezető rögös csapáson. Nem egyszerű feladatok ezek, ugyanis a cél nem egy kijelölt ösvényen történő előrehaladás lesz, hanem az, hogy a helyi problémák megoldásával minél több hatalomra és hírnévre tegyünk szert, amelyeknek köszönhetően legyőzhetjük a Fátyolból érkezett démonseregeket.

Hasonló BioWare receptet persze már láttunk, elég csak a Mass Effect 3-ra vagy akár a Dragon Age: Ébredésre gondolni, amelyekben a cél szinte ugyanez volt: gyűjts sereget, mielőtt megérkezik az ellenfél, építs fel egy várat, mielőtt odaérnek az élőholtak... Nos, nagyon úgy tűnik, hogy az Inquisition esetében is valami hasonló vár ránk.

Bár sokan nyitott világú szerepjátékként ismerték meg az Inquisitiont, azért nem egészen erről van szó. Thedas világa rengeteg zónából áll, melyek mindegyike jóval nagyobb, mint az első vagy a második rész bármelyik területe volt, de az egyes zónák között bizony töltőképernyő fogadja a játékosokat. Igaz ugyan, hogy nem egy Skyrim-szerű világot kell elképzelni, de ezek a szakaszok telis-tele lesznek titkos helyszínekkel, katakombákkal, érdekes anomáliákkal, melyekkel kapcsolatba lépve újabb mellékküldetések nyílnak meg. Mágikus ereklyéket gyűjtögethetünk, rejtélyeket oldhatunk meg, sárkányokkal harcolhatunk, valamint segíthetünk a helyi lakosoknak. Bőven vár ránk tehát felfedezni való terep, szinte minden kő és földkupac alá benézhetünk, amihez hasonlót a Baldur's Gate óta nem csinált a csapat. Végre nem lesznek ismétlődő terü-

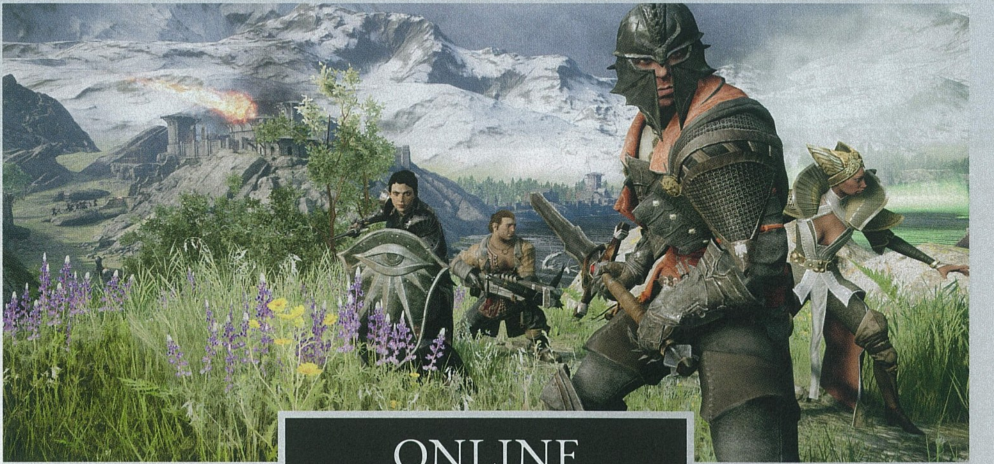
A Dragon Age II bukása után kisebb csoda kell ahhoz, hogy a BioWare sorozata ismét feljusson a csúcsra.

letek, ugyanúgy kinéző barlangrendszerek, egyforma házak mindenfelé, tehát nagyon úgy tűnik, hogy a BioWare-nél tanultak az előző rész hibáiból. Persze e hatalmas régiók bejárása rengeteg időnket felemésztheti, ezért lesz hátasunk, lesz gyorsutazás, meg minden egyéb, amit egy hasonlóan színvonalas szerepjátéktól elvárunk.

FROSTBITE MOTORT MINDENKINEK!

A Dragon Age 2-ben látott Eclipse motor után (aminek első verziója egyébként még a Neverwinter Nightsban volt felelős a látványért) a készítők úgy döntöttek, ideje a hengercserének, és átállnak a Frostbite 3-ra. „A Frostbite egy igazi

A BioWare őszinteségét dicséri, hogy nem tagadják a tényt, miszerint Morrigan nem választható csapattagnak, viszont a történet során rendkívül fontos szerep jut neki



paradigmaváltás a BioWare, valamint a Dragon Age számára." – vallja Mark Darrah, a játék producere. „Régóta fejlesztettük az Eclipse motort, de őszintén szólva rengeteg dolgot nem tudtunk megoldani vele. Például képtelenek voltunk létrehozni nagyobb területeket, melyeken annyi minden van, mint az Inquisition esetében. A Frostbite-nak köszönhetően most viszont szabad kezet kaptunk. Kiszélesedtek a lehetőségeink, változatosabb területeket tudunk létrehozni, melyeken sokkal több mindent megtehetünk." – folytatja Darrah. A hatalmas nyitott területek már önmagukban elegendők lennének a csendes egyetértéshez, de szerencsénkre a Frostbite 3 motorral járó rombolható környezetért felelős Destruction modul is helyet kap az Inquisitionben, ami külön megérdemel tőlünk egy elégedett csettintést. A PC-tulajok is örülhetnek, hiszen ezen a platformon lesz a legszebb és legrészletesebb a játék, már amennyiben persze megfelelő vasat tudunk alápakolni.

ACTION!

A harcrendszer a második részben látotthoz hasonló lesz, tehát a program ezúttal is „nézd a hátam" perspektívát használ, amiben ugyanúgy lehetőségünk nyílik bármikor megállítani az időt, mint az eddigi felvonásokban. Váltogathatunk a karakterek között, utasításokat adhatunk nekik, hogy hova menjenek, kit támadjanak, milyen varázslatot vagy tárgyat használjanak, de beállíthatunk számukra egy mesterséges-intelligencia-rutint is, amitől egy adott stílusban fognak harcolni (például kijelölhetünk egy karaktert, hogy maradjon hátul és inkább gyógyítson, vagy távolsági fegyverekkel támadjon).

Természetesen ezúttal is a játék fontos részét képezi az alaposan megfontolt taktikázás. Nem rongyolhatunk csak úgy be minden csatába, hiszen általában többszörös túlerővel leszünk kénytelenek szembenézni. A harcok dinamikája valahol az első és a második rész közé helyezhető, tehát kicsivel több elővigyázatosságra lesz szükségünk, mint a második rész esetében, viszont nem kell folyamatosan újratöltenünk a játékállást tízpercenként, mint ahogy az Originsben tettük. Az ellenfél MI-je is fejlődik, aminek köszönhetően képesek lesznek jobban összedolgozni. Ráadásul az eddigieknél nagyobb szerepet kap a terep adottságainak kihasználása, valamint számításba kell vennünk azt is, hogy egyes képességeinket más karakterek tulajdonságaival együtt használva erősebb támadásokat tudunk bevinni.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A fentiek fényében tehát nagyon úgy tűnik, hogy a készítők tanultak az előző rész hibáiból, meghallgatták a rajongók igényeit, és ahhoz igazították az Inquisitiont. Szeretnénk azt hinni, hogy az eddig kikerült információk nem csupán üres frázisok, hogy végre egy olyan RPG van készülőben, mint amilyenek az első BioWare szerepjátékok voltak, vagy épp a Dragon Age: Origins. A megjelenés még nagyon messze van, úgyhogy addig még van időnk felfalni egy-két konkurenst, valamint újra végigjátszani valamelyik nagy klasszikust. Én megyek is, feltelepítem a Dragon Age első részét, és megmentem a világot. Megint.

ONLINE KALANDOK

Lehet, hogy sokan most kikerekedett szemmel olvassák a következő sorokat, de bármennyire abszurdnak tűnik a dolog, úgy tűnik, hogy többszereplős módot is kapunk a Dragon Age: Inquisitionben. A pletykaként felröppent hírt eleinte nem sokan vették komolyan, de végül David Gaider, a BioWare egyik írója megerősítette a dolgot. Hogy aztán ez milyen, az még nem derült ki, de a készítők elmondták, hogy nekik kifejezetten tetszett a Mass Effect 3 multija, ami lényegében egy olyan kooperatív hordamódot takart, amelyben több hullámban érkező ellenfeleket kellett levadásznunk. Na, az nekünk is tetszett!

A Trónok Harca óta tudjuk, hogy a lángoló kard nem mindig a legjobb választás...

ŐSZI-TÉLI PC GURU

KÖZELEDIK AZ ÉV VÉGE, ÍGY ISMÉT FRISSÍTETTÜK AZ ELŐFIZETÉSI AKCIÓINKAT. FIZESS ELŐ NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS KEDVENC MAGAZINOD MELLÉ VÁLASSZ EGY PC-S JÁTÉKOT AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAI KÖZÜL!

Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

Watch Dogs

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

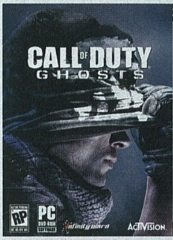
Assassin's Creed IV

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

LEGO Marvel Super Heroes

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

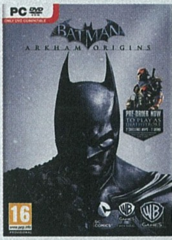


Call of Duty: Ghosts

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
13.490 Ft	17.990 Ft	25.490 Ft
Hosszabbítással: 12.990 Ft	Hosszabbítással: 16.990 Ft	Hosszabbítással: 24.490 Ft

FIFA 14

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft



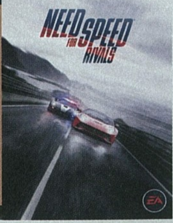
Batman: Arkham Origins

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Ha október 15-ig megérkezik a befizetésed, akkor ajándék DLC-kkel!

Need for Speed: Rivals

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft



A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

[ÍRTA JOHNBART] **Három év, egy civil helikopteres mellékág, valamint egy elhasalt sci-fi stratégia után végre befutott a BIS új zászlóshajója, az ArmA 3. Bár az új etap több téren is impresszív, a jövő háborúit sem ússzuk meg méretes post-release patchek nélkül.**

Amennyiben pár órányi ArmA 3-as görög vakációzás után visszaolvassuk annak korábbi gurus bemutatóit, két dolgot állapíthatunk meg: az egyik, hogy a BIS a technikai újításokkal sosem viccel, az új ArmA-t hajtó Real Virtuality motor legfrissebb darabja ugyanis minden olyan technikai mérföldkövet megkapott, amit előzetesen beígértek a prágai srácok; a másik ugyanakkor, hogy a bugokkal és a játszható tartalommal kapcsolatos ígéretekkel továbbra is hadilábon áll a csapat. Dacára ugyanis a hároméves fejlesztési időnek, az immár 14 éves rutinnak, valamint a bő féléves tesztidőszaknak, a BIS ezúttal sem volt képes épkézláb állapotban kihozni egy új játékot, a laktanyát frissen elhagyó ArmA 3 ugyanis jelen pillanatban meglehetősen bugos – és zavaróan üres...

FELEMÁS FELFEJLŐDÉS

Mindez persze valahol sejthető volt, elvégre a csapat új nehézfegyverének összeszerelése technikai buktatókban és kihívásokban igen gazdag folyamatnak bizonyult, ami végül egy több mint fél év késéssel elstartoló, és (valószínűleg pénzügyi okokból) jóval rövidebb ideig tartó publikus alfa- és bétaszeánszban tetőzött. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a játékvilág tavalyi két legbalszerencsésebb flótása (az elnyújtott lemnoszi vendégszeretetet élvező Ivan Buchta és Martin Pezlar) szintén kulcsszerepet töltött be a projektben, akkor megállapítható, hogy az új ArmA-ra tényleg rájárt a rúd, ami a végeredményről is erősen lesír.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Int.

FEJLESZTŐ
Bohemia Int.

MŰFAJ
taktikai FPS

MULTI
van

INFO

Noha az ArmA 3-at a kezdettől fogva sci-fi taktikai szimulátornak tervezték, a végleges helyszín és a szemben álló felek csak hosszú ötletelés után kerültek a játékba: a BIS-nek kezdetben még az is megfordult a fejében, hogy idegenek ellen kellene hadba vonulnunk!

Nagy kár ez, mivel a játékban egyértelműen van potenciál, ami mind a játéktéren, mind a játékmeneten érződik.

HÁBORÚ HAGYOMÁNYOK SZERINT

Utóbbi két tényező mindig is hangsúlyos szerepet töltött be a Bohemia taktikai szimulátoraiban, és nincs ez másképp az ArmA 3-ban sem, az új rész ugyanis nem változtat a bevált receptén: ezúttal is egy többé-kevésbé realisztikus alapokon nyugvó, nagymérvű összhaderőnemi dzsemboriról van szó. A hepaj földön, vízen és levegőben zajlik, a hagyományos értelemben vett tengeri csatákat leszámítva pedig van itt minden, ami felbukkanhat egy modern harctéren: gyalogoskatonaként, a gépkocsizó- vagy harckocsizó állományt erősítve, vagy épp a felhőket vagdosva helikopter és vadászrepülő pilótafülkéjében gubbasztva vethetjük magunkat a harcba, az elérhető szerepköröknek és járműveknek csak a kiválasztott küldetés szab határt. Mindehhez a feladatok megoldásában többé-kevésbé szabad kezet adó játékmenet, és az azt kiszolgáló hatalmas pálya adja a hátteret, amely így együtt olyan grandiózus harctéri élményt ad, amit a konkurenciának még 2013-ban is csak a töredéke képes hozni.

A fentebb kibontott nagyarányú összezördülés persze a sok csatát látott (és sok szerveren elhalt) veteránoknak sok újat nem mondhat, mindezt ugyanis már a 2001-es Operation Flashpoint is hozta: az ArmA 3 jelentősége nem is a fent megfogalmazott erényekben, hanem azok jelentős továbbfejlesztésében és kibővítésében rejlik.

HÚSZ ÉV MÚLVA

A legszembetűnőbb változás minden bizonnyal a haditechnikát érte, az elődök közelmúltbeli és kortárs ütközetei után

A cimbora elővigyázatos, nem veszi le a légzőkészüléket, hátha aknára fut a tengeralattjárónk

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LE AZ INTRÓVAL!

Ha a játék sokadik indításakor már téged is zavarnak az átléphetetlen nyitóanimációk, iktasd ki őket! Kattints jobb egérgombbal az ArmA 3-ra a Steam Library lapján, válaszd ki a Properties menüt, majd a Set Launch Options gombot, a megjelenő parancssorba pedig írd be a következőt: -nosplash. Voilá, a hosszú intrónak lőttek (bár a statikus töltőképernyőt így sem úszod meg).

LŐDD A PIROS NÉGYZETET!

Ha kezdőként zavar, hogy az ellenfelek még azelőtt golyót röpítenek a fejedbe, hogy egyáltalán meglátnád őket, kapcsold be az ellenlábasokat jelző segédletet! Menj a Configure / Game / Difficulty menübe, majd állítsd „Enabled"-re az alapból minden nehézségi szinten kikapcsolt Enemy Tag opciót. A társak által jelentett és a célkeresztbe kerülő ellenfeleket ezt követően a játék piros színnel jelzi.

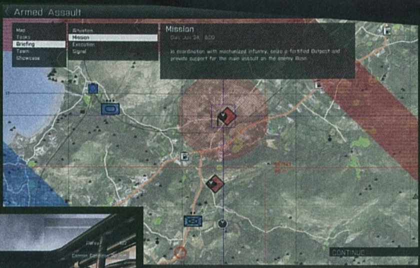
NE CSAK CÉLOZZ, LÁSS IS!

Egyes NATO és CSAT gyalogos egységek összetett HAMR-irányzékot használnak a fegyvereiken, amely közelharcra szánt célzópontot és távcsövet is tartalmaz. A szemhez emelés mindkét irányzék esetén a jobb egérgombbal történik, váltani pedig a CTRL + jobb egérgomb kombinációval tudsz köztük. Ne hagyd, hogy beszűküljön a látótered: használd az ellenfelek távolságának megfelelő irányzékot!

SZERKESZTŐBEN A VILÁG

A BIS játékaiban már megszokott küldetésszerkesztő természetesen az ArmA 3-ból sem hiányzik. Elődeihez képest a segédprogram inkább csak új kényelmi szolgáltatásokat kapott, úgymint a Take on Helicopters editorának kezelőfelületét, egy beépített parancs- és függvénykönyvtárat, hibakereséshez használható debugablakot, és egy szöveges szkriptnézetet, amivel immár megspórolunk egy Alt-Tabot, ha a grafikus felületet kikerülve közvetlenül a küldetés szövegfájljaiba szeretnénk belenyúlni. Steames játék révén a szerkesztő természetesen kompatibilis a Steam Workshoppal is, elkészített bevetéseinket így egyetlen gombnyomással feltölthetjük a rendszerbe.

Bár a szerkesztővel nulla szkriptelési tudás mellett is szórakoztató küldetéseket lehet összerakni, a minőségibb bevetésekhez nem árt némi kódolási tapasztalat, és a témában való elmélyedés; miután az elérhető függvények és szkriptek egy része az elődökből érkezik, a küldetésszerkesztők Mekkájának számító OFPEC.com-on bőséges tudásanyag érhető el a programhoz.



Nem igazán látom, hogy mi a szerepem ebben a hadműveletben, de a vezérkar biztos tudja, mit akar

ugyanis az ArmA 3 a közeljövőbe, pontosabban 2035-ig tekerte az órát. A háttértörténet szerint cirka húsz év múlva az Égei-tenger szigetvilágán a NATO, illetve a CSAT néven futó közel-keleti koalíció akasztja össze a bajszot, ami a turizmus jelentős visszaesésével és az egy négyzetkilométerre eső haditechnikai eszközök számának jelentős növekedésével jár.

Utóbbiak talán az ArmA 3 legkarakteresebb elemei, a BIS ugyanis kiváló munkát végzett a sci-fi gépparkkal és felszereléssel: bár a játékkal érkező eszközöknek csak töredéke valódi, minden fegyver és jármű korunk haditechnikájában gyökeredzik, így soha nem csapnak át merő fantasztikumba. A valóságban leállított prototípusok, több létező járműből összegyúrt gépszörnyek, a napjainkban ismert harceszközök továbbgondolásai, vagy épp kiszivárgott képekből spekulált fejlesztések – bármi is legyen az ihlet, egyetlen fegyver, harckocsi, drón vagy épp helikopter sem tűnik avatott szemmel lehetetlennek. Az ArmA 3 harcterein túlélve tényleg elhiszi az ember, hogy egy jövőbeli háború ütközeteit valóban a képernyőn látható – vagy azokhoz hasonló – eszközökkel vívnának meg leszármazottaink.

HADÁSZATI FEJLESZTÉSEK

Nem a sci-fi közeg persze az egyetlen változás, ami a harcteret érinti, az ArmA 2-höz képest ugyanis a taktikai lehetőségeink is kibővültek, lévén a már korábban is ismert haderőnemek és egységek mellett új lehetőségként köszönthetjük a búvárkodást és a kiteljesített drónhasználatot. Előbbi az ArmA 3 egyik igen kellemes újítása: merüljünk akár pusztán búvárruhával, akár SDV búvársegéddel megtámogatva, az úszás egyszerű és kényelmes, a ránk váró tevékenységek pedig szintén változatosak: víziaknák hatástalanítása, ellenséges járőrhajók szabotálása, illetve víz alatti használatra alkalmas karabélyokkal vívott tűzharcok részesei lehetünk, az elérhető strandtevékenységeknek csak az adott küldetés keretei szabnak határt.

Kevésbé újszerű, mégis jelentős tényező a légi és földi drónok (UAV-k és UGV-k) teljes körű támogatása: bár ezzel már a 2006-os Armed Assaultban is megpróbálkoztak a modderek, és az ArmA 2-ben is volt hasonló szisztéma, az új részbe implementált megoldás lényegesen egyszerűbb drónkezelést kínál. A megfelelő interfész megléte mellett bármely (az adott küldetésben részt vevő) pilóta nélküli egységet távvezérelhetjük vagy épp közvetlenül irányíthatjuk, így az eszköz szerepkörétől függően biztonságosan végezhetünk el olyan feladatokat (felderítés, fedezőtűz, közvetlen légi támogatás), amiknél máskülönben bajtársaink vinnék vásárra a bőrüket.

A fentiek mellett persze a már ismert „osztályok" zöme is kapott némi gondoskodást. A repülőeszközöknél egyszerűsödött a célpontok kijelölése és a rakétacsalik kilövése, a páncélosokból szélesebbnek tűnő látószögben kuksizunk ki, a gyalogságnál pedig teljesen áttervezték az eszköztárat, illetve a hátizsákokat és a bevetési ruházatot. Göncünk mostantól nincs a bőrünkre varrva, ha lehetőségünk van rá, bármikor újabbra cserélhetjük, aminek aztán a tár- és tárolózsebeit ízlés szerint tölthetjük fel lőszerrel, gránátokkal vagy épp kötszerrel. Érdemes viszont odafigyelni a súlyra, a fáradtságszimuláció ugyanis számon tartja

FELCSER! FELCSER!

Az ArmA 3 könyörtelen játék, így még a legalaposabb taktikázás és terephasználat mellett is előfordul, hogy bekapsz egy-két skulót. Sebesüléseink kezelése az előző részekhez képest szerencsére kibővült: ha van nálad kötszer, saját magad is nyaldoshatod sebeidet, ha viszont nem vagy ilyen szerencsés, hívd a szanitécet az 5-ös gombbal előhívható menü negyedik („Injured") kiáltásával!

SZAKÉRTŐK A CSAPATBAN

Az előző részekhez képest a felcsert és az utászt némileg átdolgozta a BIS, a két specializáció ugyanis immár csak akkor képes maximálisan ellátni feladatait, ha ez előbbinek van orvosi táskája, utóbbinak pedig szerszámos ládája. Egy jól felszerelt felcser nagyobb eséllyel látja el a komolyabb sebeket is, az utász ugyanakkor már messziről észreveszi és könnyebben hatástalanítja az ellenséges aknákat.

NE TÖRJ MAGASRA!

Bár harckocsit vezetni és helikopterezni ezúttal is élvezet, a specializált alakulatok könnyen kilőhetik a vasadat, ha nem vigyázol. Földi harceszközökben ülve kerüld a magasabban fekvő dombokat (elvégre akkor az egész harctéren látni a járgányodat), helikopteres vagy vadászrepülős bevetés esetén pedig javallott alacsonyan (30-40 méteren) szállva, a terep takarásában megközelíteni a célpontot.

KÉSZÜLJ FEL A JEGYZETEKBŐL!

Tudom, hogy olcsó húzás a tippek között a játékban lévő leírásra hivatkozni, a főmenüből elérhető Field Manual azonban nem véletlenül került a programba. Az ArmA 3 komplex játék, elsajátítása sokáig tart és komoly elhivatottságot kíván – ha azonban átrágod magad a játék minden szegletét lefedő digitális kézikönyvön, garantáltan nagyobb eséllyel éled túl a bevetéseket!

a karakterek által cipelt cuccok összsúlyát is, ami málhás szamárként megrakott katonák esetén már egy rövid sprint után is erősen remegő célkeresztben és még erősebb zihálásban realizálódik (tapasztalataim szerint az utóbbit pedig nem csak mi, de a környéken ólálkodó MI és hús-vér ellenfelek is hallják). A ruházat mellett természetesen a fegyverek is kidíszíthetők egyéni irányzékokkal vagy épp gránátvetővel, ez mondjuk az elmúlt évek FPS-es trendjeit elnézve inkább kötelező, semmint üdvözlendő újítás.

Valamelyest a fentiek hozadéka, hogy az utászok és a felcserek szintén változtak az ArmA 2-höz képest: 100%-os teljesítményt immár csak akkor nyújtanak, ha van a kasztjuknak megfelelő szerszámos ládájuk, illetve orvosi táskájuk, ebben az esetben viszont az előbbi például könnyen kiszúrja és hatástalanítja az aknákat, utóbbi pedig simán gyógyítja a legmocskosabb harctéri sebesüléseket is.

ALTIS LAST MINUTE

A játékmenetbeli módosítások mellett a másik szembetűnő változás a harcteret érte, az ArmA 2 kelet-európai és közel-keleti harctereit ugyanis füstfellegekkel tarkított mediterrán paradicsom váltja, amiket ezúttal is valós topográfiai adatok alapján modellezték a bohémek: a szerencsés földnyelvek az Égei-tengerről érkező Agios Efstratios és Lemnosz szigetei lettek, amik a játékban Stratis és Altis néven köszönnek vissza. A méretek pedig megdöbbentőek: míg a kisebb Stratis húsz, addig Altis 290 km2-nyi (!) harcteret jelent – összehasonlításul, ez az ArmA 2 Csernaruszánál közel 70 km2-rel, a GTA V játszóterénél pedig több mint kétszer nagyobb területet jelent!

Többek között ezért is megdöbbentő az a részletesség, amivel Altis rendelkezik: változatos tengerpartok, száraz sósivatag,

Pilóta! Dobd be a magnóba a kedvenc rockválogatásunkat tartalmazó kazettát!

az utazási irodák brosúráiból visszaköszönő mediterrán hangulatú természet, no meg persze a szokott módon remekül kidolgozott infrastruktúra tarkítja a terepet. A harc a jelentősebb útvonalak, repülőterek, adótornyok, katonai bázisok, illetve 49 kisebb-nagyobb település birtoklásáért folyik. Bár utóbbiak mérete az ArmA 2 óta nem sokat nőtt, részletességük annál inkább, a szigeten ugyanis szinte minden épület kidolgozott (bár bútoroktól mentes) beltérrel is rendelkezik!

VALÓS VASAK

Noha első látásra úgy tűnhet, hogy a BIS a modern, realisztikus harctereket tudományos fantasztikus közegre cserélte, nem is tévedhetnénk nagyobbat: dacára ugyanis a fiktív neveknek és az itt-ott spekulatív hadieszközöknek, a kezelésbe vehető fegyverek és járművek zöme valós fejlesztéseken alapul! Íme, a legérdekesebbek közülük:

SDAR 5.56MM:
A víz alatti hadviselésre is alkalmas karabély formáját a Kel-Tec RFB-től csórta a BIS. A játékbeli megfelelőjével ellentétben az RFB víz alatti használatra alkalmatlan.

GM6 LYNX:
Patrióta szívünk nagyot dobbanhat, az iráni mesterlövészek ugyanis a hazai Gepard GM6 Lynxszel osztják a fejeseket. A fegyver kidolgozottsága pazar, és a SERO Kft. szívélyességének köszönhetően a márkajelzés is valódi!

MX 6.5MM:
A NATO fiktív rohamkarabélyát a Remington ACR és a Robinson Armament XCR karabélyokból rakta össze a csapat. Míg az ihletadó fegyverek 5.56 mm-es lövedéket okádnak, a fiktív MX 6.5 mm-es hüvely nélküli lőszert használ.

T-100 VARSZUK:
Az iráni sereg nehézharckocsiját két orosz prototípusból, az Objekt 640-ből („Fekete Sas") és az Objekt 195-ből (alias „T-95") gyúrta össze a BIS. A valóságban mindkét tervezetet leállították.

UH-80 GHOST HAWK:
Emlékeztek még a bin Ládent kiiktató akció után készült fotókra, amik egy rejtélyes, lezuhant helikoptert ábrázoltak? Nos, az ArmA 3 egy olyan lopakodó szállítóhelikopterrel érkezik, aminek a farokrotorja kísértetiesen hasonlít a képeken láthatóra.

MI-48 „KAJMÁN":
A keleti agresszorok tekintélyt parancsoló harci helikoptere voltaképp egy orosz Mi-28-as, csak épp a valóságtól eltérően koaxiális (konyhanyelven „dupla") rotorral szerelve.

IFRIT MRAP:
A Batmobile és a Combine APC szerelemgyerekének tűnő géphez valószínűleg a KAMAZ és a ZIL közös fejlesztése, az orosz „Megtorló" (Karatelj) többcélú harcjármű adta az ihletet.

HOGYAN TELEPÍTSÜNK MODOKAT?

Bár az ArmA 3 meglehetősen kevés gyári tartalommal érkezik, aggódni nem kell, ugyanis a lelkes közösség már az alfaverzió óta ontja magából az új gyalogsági egységeket, harcjárműveket, és gyakorlatilag mindent, ami a játék motorjában bekonfigurálható. A nagyobb rajongói oldalakról (mint pl. az Armaholicról vagy ArmedAssault.info-ról) lekapható rajongói kiegészítők pbo fájljait alapjáraton a játék „addons" mappájába kell pakolni, ha viszont nagyobb addon-csomagokat szedtek le, érdemes rendszerezni a letöltött kiegészítőket. Ehhez vagy külön segédprogramra (pl. a kitűnő „Play withSIX" addon-menedzserre), vagy némi kézimunkára lesz szükség. Utóbbi menete a következő:

1. Csomagold ki a letöltött addonokat a játék mappájába: **/Steam/Steamapps/Common/ArmA 3/**
2. A kicsomagolás után minden addonnak egy „**@[Mod neve]**" mappában kell lennie (pl. @A10). Ha nem ez a helyzet, hozz létre egy „@" karakterrel kezdődő könyvtárat, és másold bele a kicsomagolt pbo fájlokat. Ha az addonhoz jár „userconfig" fájl is, azt hagyd a játék főkönyvtárában!
3. Kattints jobb klikkel az ArmA 3-ra a Steam Library menüjében, válaszd ki a Properties opciót, majd klikkelj a Set Launch Options gombra!
4. Írd be a következő parancsot, hogy indításkor a telepített addon mappájának tartalmát is betöltse a játék: **-mod=@[Mod neve]** Természetesen lehetőség van egyszerre több modot is betölteni a parancssorból, ekkor a mappákat pontosvesszővel elválasztva kell beírni: **-mod=@[Első mod neve];@[Második mod neve];@[Harmadik mod neve]**
5. Okézd le a változtatást, és indítsd el a játékot!

Fejlesztői taktika: ha nem adnak licenszet, akkor írd fel fordítva a márkanevet!

VIRTUÁLIS, VALÓS, BUGOS

A kidolgozott terep persze mit sem ér, ha nincs, ami életre keltse – az ArmA 3-mal pedig jelenleg épp ez a legnagyobb probléma, dacára ugyanis a gyönyörű, kidolgozott helyszínnek és a remek játékmenetbeli újdonságoknak, a játék a cikk írásának pillanatában még fájdalmasan üresnek hat. Ennek oka egyrészt az egyjátékos kampány hiánya (aminek első része egyébként pár héten belül megjelenik), másrészt a rendkívül szerény játszható tartalom, ami mind a szóló- és multiplayer bevetéseket, mind a felvonuló haditechnikát érinti. Legyen szó bármelyikről, a gyárilag elérhető missziók és harceszközök száma alapból nagyon kevés: szólóküldetésből 13, multis bevetésből pedig 4-5 darab van csak a játékban, de a frakciók seregei sincsenek túlszerelve, repülőgépből például egyetlen egy típus kapott helyet a programban. Noha a közösséget ismerve és a (jelenleg még csak egyéni küldetéseket támogató) Steam Workshop támogatást elnézve biztos vagyok benne, hogy a lelkes modderek felduzzasztják majd a játékot (ennek legjobb jele, hogy a DayZ-re hajazó, ámde zombimentes Wasteland mod már most a legtöbbet játszott multis küldetés), mégis miért kínál a BIS teljes áron egy olyan programot, amely megjelenésekor kizárólag a közösségi tartalomra épít, és amely tele van bugokkal?

Dacára ugyanis a rengeteg technikai újításnak (úgymint DX11, ragdoll fizika, PhysX-kompatibilis járművek, gyönyörű éjszakai és ködeffektek, volumetrikus felhők, jelentősen feljavított rádióforgalmazás, illetve rengeteget javuló, azonnal reagáló irányítás), a Real Virtuality 4 nem szűkölködik zavaró elemekben sem, ami különösen azért frusztráló, mert egy részük már régről ismert BIS-típushiba. Ott van először is az MI, ami bár sokat javult, néhány örökletes betegségét (úgymint a konvojban haladás és az Y-fordulók nehézségei) még mindig nem tudta legyőzni, de az osztagszintű menedzsment sem teljesen kóser, egyrészt mert még mindig kellően túlbonyolított a menürendszere, másrészt mert az MI is igen szabadon kezeli a kiadott parancsokat (értsd: sokszor tesz rájuk). Az optimalizáció szintén felemás: bár ugyanolyan grafikai beállítások mellett nálam az ArmA 3 jobban fut, mint a második rész, a teljesítményt erősen meghatározza, hogy a térkép mely részén akciózunk, illetve hogy szóló- vagy multis bevetésen vagyunk-e. Utóbbi garantáltan mínusz 10-15 fps-t jelent, remélem ezt sikerül mielőbb javítani.

A PhysX-modellel sincs minden rendben: bár a járművek zöme megfelelően reagál a környezeti hatásokra, az egymásnak koccanó harckocsik még mindig mókás látványt jelentenek (főleg ha gumilabdaként kezdenek utána pattogni a harctéren). Végezetül ezúttal sem ússzuk meg szkripthibák nélkül a keveske gyári küldetést sem: beakadó MI, fejlövés előtt beadott autosave, illetve soha meg nem érkező erősítés (és az azzal járó automatikus elbukás) teszi emlékezetessé a missziókat, ami azért valahol 14 év után már kezd kicsit gáz lenni.

A Little Birdön ülve nem árt beszíjazni magunkat, mert egy éles fordulónál igen könnyű „kiszállni"

A JÖVŐ LEGJOBBJA?

„Az ArmA 3 2014 legjobb játéka lesz" – írta valaki az interneten, és hajlamos vagyok igazat adni az egyébként mókás megállapításnak, a BIS új nehézsúlyú versenyzőjében ugyanis egyértelműen van potenciál. Bár a gyári küldetés- és egységkínálat szegényes, az optimalizáció, a fizika és az MI pedig el tudna viselni még némi generálozást, veterán ArmA-ként ennek ellenére is tetszett mindaz, amit a játék újdonságként tudott felmutatni. Nagy remények, felemás start, impresszív újítások – ez az ArmA 3, amit a széria kedvelőinek már most, a taktikai FPS-ek fogyasztóinak viszont csak pár hónap, és 2-3 gigányi patch után merek csak ajánlani.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

CPU: kétmagos 2,4 GHz, RAM: 2 GB, VGA: GeForce 8800GT vagy AMD Radeon HD3830, HDD: 16 GB

Gyönyörű és hatalmas harcterek, kellemes újítások, valamint alapból szerény tartalom és egy rakás bug. Elődeihez hasonlóan a friss ArmA is egy csiszolatlan gyémánt, mégis az egyik legjobb harctéri szimulátor.

GRAFIKA:	90%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

A lehető legteljesebb harctéri élmény, elődeitől eltérően ezúttal kellemes sci-fi közegbe ágyazva.

KONTRA

Sovány gyári tartalom, optimalizálatlan multi, felemás MI és BIS-játékhoz hűen bug bug hátán.

78%

EMLÉKMÁS

MEMORIA

[ÍRTA KREDENC] Bő egy éve a Deadalic egy szép, ötletes, de sok elemében nem túl veretes kalandjátékot dobott piacra Chains of Satinav néven. Most elkészült a játék folytatása, amely bár megörökölte elődje hibáit, mégis látszik rajta, hogy nagyobb odafigyeléssel készült, és már ezért hálásak lehetünk.

Ahogy tehát a bevezetőben említettem, tesztünk alanya a Dark Eye: Chains of Satinav közvetlen folytatása – és mégsem. Hogy feloldjam ezt az ellentmondást, pár szóval ki kell térnem az előzményére: a Satinav főszereplője ugyebár egy andergasti madarászinas, Geron volt, aki fordulatokban gazdag vándorútja végén ugyan megmentette a világot, ám elvesztette szerelmét, Nurit, a tündért, aki azóta egy holló testébe zárva éli életét. A Memoria itt veszi fel a fonalat: hősünk természetesen szeretné emberi formájában visszakapni kedvesét, ezért felkeres egy állítólag hatalmas varázserővel bíró figurát, Fahit, aki meg is ígéri az átváltoztatást, ha barátunk megfejt neki egy találós kérdést három nap alatt. Ez a kerettörténet, ám eme bizonyos feladvány egy Sadja nevű hercegnőhöz kapcsolódik, aki 450 éve becsvágytól és személyes bosszúvágytól fűtötten elindult, hogy a démonok és emberek között dúló sorsdöntő csatát egy nagy erejű ereklyével utóbbiak javára eldöntve beírja magát Aventuria történelmébe – azóta viszont senki nem hallott róla, sőt neve sem maradt fent az utókorra. Hogy mi történt vele, azt nekünk kell feltárnunk, így a játék két idősíkban játszódik: hol Geront irányítjuk a „jelenben", hol Sadját a múltban. Aki tehát nem játszott az előző résszel, nem sok mindenről marad le, a Memoria ugyanis elsősorban a hercegnő kalandjáról, életének e rejtélyes szakaszáról szól.

HOZOTT ANYAGBÓL

A kerettörténetnek és alapvetésnek hála a lényeg változatlan, a fejlesztők „hozott anyagból" dolgoztak. Evégből a játékmechanika is hasonló az elődben látottakhoz (értsd: nagyjából-egészében egy fantasy köntösbe öltöztetett point and click kalandról van szó), bár valamivel több dialógus alapú puzzle vár ránk, ahol sok esetben ráadásul csak a megfelelő opciók kiválasztása után léphetünk tovább, ami persze azt is jelenti, hogy nem árt, ha érted a játék nyelvét, különben marad a próba-szerencse metódus. Utóbbi megoldás a tárgykombinálás esetében viszont már macerásabb, lévén most is kapunk mágiákat – a többesszám nem véletlen, ugyanis immár nem egy bűbájt tudunk elsütni, hanem szereplőnként hármat-hármat. Ez jóval nyitottabb gondolkodást igényel, és kétségtelenül ez jelenti a játék egyik legjobb, bizonyos téren legerede-tibb aspektusát; külön kiemelendő e téren Sadja azon varázslata, amellyel egy kiválasztott személynek látomást küldhetünk a környezet bizonyos elemeinek kiválasztásával, így manipulálva őt – ez nekem egyébként a Cognition egyik „trükkjét" idézte fel, ami nem feltétlenül rossz dolog. (Remek és dicséretes ötlet egyébként, hogy Geron szert tesz a Night of the Rabbit egyik bűbájára, így az elkötelezett Daedelic- és kalandrajongók is kapnak egy kis jutalmat – nem ez az egyetlen „belsős" utalás, kikacsintás egyébként a játékban).

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Memoria 2013. augusztus 30-án jelent meg, legegyszerűbben a Steamen vásárolható meg 19,99 euróért, játékkártya- és achievement-támogatással.

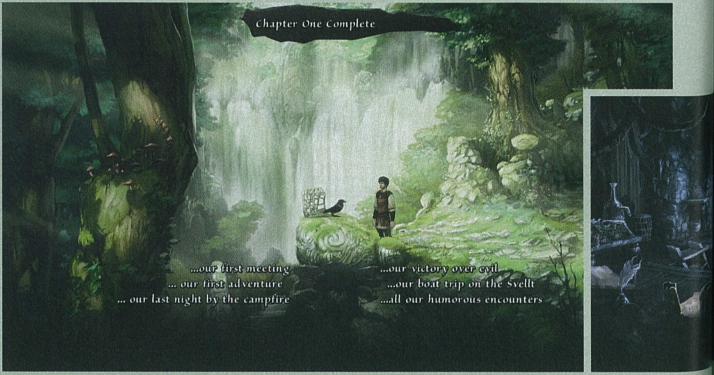
Jóféle fantasy kalandjáték, kifejezetten a műfaj haladó szerelmeseinek, nagyjából tíz-tizenöt órányi játékidővel

A kihívás a fentiek tükrében közepesen nehéz; aki rutinos a műfajban, nem nagyon fog elakadni, bár a vége felé van egy olyan összetett feladvány, ami azért megizzasztja az embert, és az sem árt, ha sűrűn elmented az állást (nem az automatikus mentést használva), műfajszüzek viszont semmiképpen ne ezzel a játékkal kezdjenek, mert annak bizony sírás lehet a vége. A játékidő ezzel együtt tisztesnek mondható, a gyakorlott, jegyzetfüzettel felszerelt pixelvadászok tíz óra alatt átvergődhetnek rajta, az átlagidő viszont első végigjátszásra elérheti a 15 órát is (főleg, hogy a fejlesztők némi logikátlansággal, átgondolatlansággal is megfűszerezték munkájukat, ami azért még egy sokat látott-tapasztalt veteránt is megakaszthat a rejtvényfejtésben).

MESEMARATON

Mint kalandjáték tehát a Memoria jól megállja a helyét, ám van két elem, ami a végértékelést jelentősen befolyásolja. Az egyik ilyen maga a sztori. Az „előhang" egészen zseniális, Sadja terelgetése a sírkamrában félelmetesen jó – ám amint visszaváltunk Geronra, a dolog

Ha nekünk lenne ekkora rubintunk, tuti, hogy zálogba csapnánk, és azonnal vennénk egy király teljes játékot a PC Guru olvasóinak, mondjuk a Halo 5-öt!



ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az előzményéről (Dark Eye: Chains of Satinav) írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dark-eye

„Zöld erdőben jártam, fura oszlopokat láttam, meg akartam fejteni, hátha lesz belőle egy öcsi!"

megbicsaklik. Sajnos a párhuzamos történetvezetés legnagyobb hibája ütközik itt ki: nem jut elég idő a jellemek kidolgozására. A madarászinasról túl sok újdonságot már nem tudunk meg, a hercegnő megismerésére viszont az ő sztoriszakaszaiban nem sok lehetőségünk van. Emiatt is jobban örültem volna, ha több szerepet kap a lány kalandozása (főleg, mert ezek az etapok jelentik a játék erősebb és a játékost emocionálisabban is jobban megérintő részét) – na meg azért is, mivel Geron leginkább Andergast városát és annak környékét járja be ismét, ismerős, hogy ne mondjam, unalmas helyszíneket, ami épp annyira „olcsó" megoldás, mint a Raven esetében (lásd másik tesztünket) az Orient-expressz újbóli végiggaloppozása volt. Sadja viszont új és klassz helyeken kalandozik, öröm vele felfedezni a közel félezer évvel ezelőtti birodalmat – csak magamat ismétlem: kár, hogy nem ez teszi ki a játékidő nagyobbik részét.

A másik problémás dolog is összefügg ezzel, ez pedig az animációk és a szinkron kérdése. Sajnos a játék ezen a téren nem sokat fejlődött: Geron még mindig az a 2D-s, papírmasé figura, aki nazális egyhangúsága miatt a Satinavban sem nőtt igazán a szívemhez, továbbra is vannak borzalmasan narráló hangszínészek (főleg a gyerekek esetében, ami a Night of the Rabbit ismeretében különösen fájó), a közeliben mutatott arcokon pedig még mindig nem tükröződik semmiféle érzelem, ami ki-ki zökkenti az embert a beleélésből. Szerencsére azért pár jó hang megmenti a

Most várjam meg, míg toj egy tojást rántottának, vagy legyen a reggeli rögtön a madárból?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB HDD, 10 GB HDD

Jóféle, közepesen nehéz fantasy kalandjáték, látványos grafikával, tisztes játékidővel és érdekes történettel. Utóbbi viszont megérdemelt volna egy mélyebb kidolgozást, és a szinkronból is hiányzik némi profizmus...

GRAFIKA: **86%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Gyönyörű hátterek, Sadja történetszála érdekes, fordulatos (az eleje/vége zseniális!), és van pár ötletes megoldás, feladvány is.

KONTRA

Gyenge animáció, pár hiteltelen szinkronhang, a „jelenben" játszódó rész nem olyan erős, a kihívás szintje hullámzó.

84%

helyzetet (elsősorban a varázsbotot életre keltő Steve Hudson dicsérhető a munkájáért) – állítólag az eredeti német szinkron fényévekkel jobb, úgyhogy aki érti Goethe nyelvét, talán jobban élvezi majd a játékot.

ADJUNK NEKI (MÉG EGY) ESÉLYT!

A statikus arcokat leszámítva a grafikára persze egy panaszunk nem lehet, sőt: a Memoria megint épp annyira gyönyörű, mint a Satinav volt – a kézzel rajzolt hátterek tekintetében nem nagyon lehet fogást találni a Daedelic csapatán (még ha ezeket azért pár animációval szintén életre lehetne kelteni, hogy ne csak festményként „lógjanak" az egyes történések mögött). És bár a sztori kidolgozása nem tökéletes (kicsit összecsapták, elnagyolták az írók, erre utaltam fent, hiszen a rohanós-kapkodós történetvezetés leginkább a kevésbé kimunkált szereplőkben bosszulja meg magát), a játék vége épp annyira jó és ötletes, mint az emlegetett nyitány, amely remekül foglalja keretbe a játékot, ráadásul teret hagy egy folytatásnak is, amit a magam részéről minden morgásom ellenére örömmel vennék. És ha abban már nem szerepel Geron, valahogy nem fogom annyira bánni – van annyira jó, gazdag, tartalmas, változatos és mély ez az univerzum, hogy lehet benne érdekesebb karaktereket is találni, és talán harmadszorra a kiadó is megtámogatja a csapatot egy akkora összeggel, amiből futja profi hangszínészekre és jobban kidolgozott animációkra is. És akkor tényleg minden a helyére kerülne épp úgy, ahogy az idő zökken vissza rendes medrébe Satinav egyetlen tollvonására – persze csak akkor, ha az idő mogorva istene elhiszi a sztorit, amit a Feledés Kertjéből előbukkanó vándor elmesél neki...

TRÜKKÖS „ÖCSIK"

A Memoria tartalmaz pár érdekes achievementet, amelyek nem tartoznak szorosan a sztorihoz, és megszerzésük is eléggé trükkös, ezért úgy gondoltuk, érdekes lehet ezek leírása.

GETTING THE JOB DONE

Amint a játék elején belépsz a sátorba, mentsd el az állást, majd Fahi azon kérdésére, hogy „You like riddles...?" válaszolj határozott nemmel. Mókás, ugye?

CAUSING TREMORS

Miután a sírkamrából a lyukon kinézve életre keltetted a falnál ücsörgő gólemet, kattints felváltva a padló jobb és bal oldalán, míg megkapod a jutalmad.

HONESTY IS THE BEST POLICY

Amikor Bryda kifaggat, legyél vele őszinte, azaz a „powerful magic weapon", a „behind the tent" és a „Geron" válaszokat add meg neki.

CRISPY / NOSEBLEED / MASTER DETECTIVE

Amikor belépsz a kocsmába, hogy a támadókat azonosítsd, beszélj Jacomóval, majd forgasd meg a malacot a nyárson (Crispy). Most ments! Beszélj mindhárom fickóval (bal oldali három opció), eztán válaszd jobbról az „Express suspicion" lehetőséget, és a Thorwalian / He isn't hung over válaszokat. Jutalmad egy bevert orr (Nosebleed). A visszatöltés után ugyanez, csak a helyes (!) válasz a „He wasn't even here".

CLUMSY OAF / BAITED / MASTERFUL SNEAKER

Miután megkaptad Brydától a megbízatást, irány az akadémia. Menj be a hálóterembe (Dormitory) és ments. Jobbra egy nyikorgó padlódeszka, lépj rá, a koma felriad, kizavar. Ezt ismételd meg kétszer, megvan az első acsi. Töltsd vissza az állást. Jobbra fent egy széttört bili, javítsd meg, majd bal oldalt menj le a függönyön át, fel a középső ágyak között, és le a diákhoz, vedd el a kék cuccot, az előbbi úton vissza, vidd el az erdőbe Brydának (Baited). A harmadikhoz (ez a jó megoldás!) visszatöltés, ugyanilyen kerülőút a felső ágysorhoz, nyisd ki jobbról második ládát, használd rajta az új bűbájt, vedd ki a kincset, és távozz ugyanígy.

PHEX BE WITH YOU / THE JOURNEY'S REWARD

A 3. fejezet elején, az erdőben ments, majd menj fel a jobb oldali ösvényen, fel a bal oldalin, ismét balra fel, és megint balra fel. Elvileg itt találkozol egy rókával, és megkapod az első plecsnit. A másodikhoz töltsd vissza az állást, és mászkálj céltalanul, hosszú percekig...

DOOMBRINGER / SADIST

A magiszter házában érintsd meg a kővé vált szerencsétlent, ezzel meg is van az első acsi. A szadista titulust pedig akkor kapod meg, ha mágiával helyreállítod a bácsit, majd újra elporlasztod, és ezt ismétled még jó párszor...

RENEGADE / BEING KIND

Amikor a „börtönben" Xerxes elkéri tőled a cuccokat, ments, majd vagy dobd le a mélységbe a botot, a tőrt és a maszkot, vagy add át neki.

SEEK AND YE SHALL FIND

Amikor Sadjával eljutsz a monolithoz, egerészd végig a hátsó sziklafalat. Fogsz találni egy interaktív pontot – a többi meglepetés. (Daedelic-rajongók előnyben!)

FINISH LINE / A GIFT CALLED FREEDOM

Miután a kertben feltárult Sadja titka, ments. Ezután rajtad áll, mi legyen Nuri sorsa – döntsd szíved szerint!

Amnesia
A MACHINE FOR PIGS

[ÍRTA CHOCHO] "Sétálok a hideg, fémszagú folyosókon, s azon tűnődöm, hogy vajon hol rontottam el. Én csak jót akartam. Csak téged akartalak, drága Lilym! Ó, be rég is volt! Emlékszel még a nyár csiklandó napsugarára? Még mielőtt a rút, alja disznók röfögni kezdtek?"

Az Amnesia: The Dark Descent volt az első olyan játék, ami pánikrohamot okozott nálam; üvöltve csapkodtam a billentyűzetet, csak hogy végre kiléphessek a menübe, és ne kelljen azt a fertelmes, visszataszító pofát bámulnom, ami minden figyelmeztetés nélkül tűnt fel a képernyőn. Imádom a horrorokat, mindegy, hogy filmről, játékról vagy könyvről van szó, de az Amnesia úgy kiakasztott, hogy csak lassú etapokban voltam képes végigjátszani. Erre most itt az A Machine for Pigs című folytatás; az első olyan játék, ami rosszullétet okozott...

AZ EMBER, AKI DISZNÓT FAKASZTOTT

A Frictional Games már többször bizonyította, hogy ért a félelemkeltéshez, az új Amnesia fejlesztését mégis a Dear Estherrel előrukkoló The Chinese Roomra bízták, amely csak hosszú késéssel tudta leszállítani a programot. Bár a bevezetőben folytatásként hivatkoztam a Machine for Pigsre, inkább afféle továbbgondolásról van szó, az Amnesia és a szívem csücske Penumbra által bemutatott elemek újrakeveréséről. Aki már találkozott az említett programokkal, tudja, hogy miről van szó: belső nézetes kaland-horrort kapunk, amiben a vásári ijesztgetést konstans rettegés és szűnni nem akaró szorongás helyettesíti. Nincsenek minden sarokból ránk rontó rémségek, sem harc, sőt, a Machine for Pigsben az első órában még csak ellenséggel sem találkozunk. Hogy akkor mégis mitől félünk? Nehéz megmondani. Talán az igazságtól, attól, hogy mit derítünk ki Oswald Mandus iparmágnás bőrébe bújva, aki London legnagyobb élelmezésipari üzemét irányítja a ködös 19. század utolsó évtizedeiben.

Hősünk a címnek megfelelően (amnézia, ugye) nem emlékszik rá, miként került hatalmas villájába egy csomó azték és egyiptomi kőtöredék, miért vannak a falakon emberevő disznókat ábrázoló festmények, vagy hol van a két kisfia. Jól esne részleteznem a történetet, mert annyira kiváló az egész, de nem teszem, ezzel ugyanis tönkretenném a Machine for Pigst. Ezt a játékot végig kell játszani, mondanivalóját pedig muszáj megemészteni. Főleg utóbbi fontos; a The Chinese Room forgatókönyve ugyanis a legjobb horror az idei évből, üzenete univerzálisan szól minden érző emberi lényhez. Az írás minősége első osztályú, Mandus eszmefuttatásai a Dear Esther irodalmi magasságokba törő összetettségével vetekednek, a program legnagyobb fegyvere pedig kétségkívül a szövegkönyv. A bevezetőben említett rosszullét oka sem egy véres jelenet vagy morbid teremtmény volt, hanem egy kósza fecni, amire ismeretlen kéz jegyezte fel a borzasztó kínhalál előtti utolsó másodperceket. Az Amnesia ilyen játék: pár szó vagy hang után máris a hideg futkos a hátadon, ha pedig elmerülsz benne, az őrület új dimenziói nyílnak meg előtted.

ADATOK

KIADÓ
Frictional Games

FEJLESZTŐ
The Chinese Room

MŰFAJ
kaland-horror

MULTI
nincs

INFO

Az Amnesia: A Machine for Pigs 2013. szeptember 10-én jelent meg PC-re, Linuxra és Macre. A program legegyszerűbben a Steam áruházában szerezhető be, ára 16 euró (nagyjából 4800-5000 Ft).

A DISZNÓFEJŰ NAGYÚR

Amennyiben horrorélményként értékeljük az Amnesia: A Machine for Pigst, akkor az eredmény csillagos ötös. A játék példaértékű mestermű, amire a technika ördöge is cinkosmód kacsint. Ugyan a grafikusmotor három év alatt sokat kopott, és a textúrák sem az igaziak már, mint ahogy a speciális effektek vagy a helyszínek részletessége sem, a látvány mégis tökéletesen megfelel az elvárásoknak. Ez főleg annak köszönhető, hogy a történet egyetlen éjszakán játszódik Mandus gyárában, ami jórészt a föld alatt húzódik, és szinte teljesen sötét. Az árnyak libabőrös balettje nemcsak a falakon lejt álomszerű táncot, de az agyunkban is, a feldolgozóüzem fémes ízű helyszínei a magány és a szorongás tökéletes koktélját öntik a szívünkbe. Igen, biztosan vannak szebb játékok az Amnesiánál, betegesebb pályákat és termeket viszont aligha találhatunk, és akkor még nem is beszéltük a groteszk ellenfelekről, melyek ezúttal is sebezhetetlenek. A tálalás koronáját azonban egyértelműen a hangok és a filmes színvonalat karcoló zenék jelentik. Az effektek a háttérben lehetetlenné teszik, hogy csak egy pillanatra

Ugyan az új Amnesia játékmenet szempontjából sokat egyszerűsödött, a hangulat tekintetében egy panaszos szavunk sem lehet.

Ha már egy meglehetősen mocskos kád láttán is kiver a hideg veríték, az azt jelenti, hogy a fejlesztők valamit nagyon eltaláltak a játékban...

ZÁRKÓZZ FEL!

Kíváncsi vagy az előző Amnesia játék értékelésére? Ha igen, akkor nincs más dolgod, mint az okostelefonoddal beolvasni a jobboldali QR-kódot, vagy bepötyögni a böngésződbe a lenti linket.

www.pcguru.hu/teszt/amnesia

A SZIMBOLIKÁN TÚL...

Az Amnesia: A Machine for Pigs korántsem egyszerű játék. Tele van szimbólumokkal, utalásokkal, amiket csak a kellő háttértudás birtokában érthet meg az ember. Bár az összes jelképet kielemezni nincs elég helyünk, pár kiemelt darabra mégiscsak kitérünk, csak hogy érzékeltessük, mennyi rejtett utalás található a The Chinese Room alkotásában. Kezdjük is!

AZ IPAROSODÁS OLTÁRÁN

A 19. század ipari forradalma sokakat megrészegített, és egyben maga után vont egy sor bizarr társadalmi teóriát, melyek közül a Marx-féle osztályelmélet volt az egyik legnépszerűbb. Ez elveti az osztályok közti mobilitást, azaz aki iparmágnás, az sosem tartja magát egyenrangúnak egy munkással. Az Amnesiában is ez a gondolat vezérli Mandust.

A BESZÉD HATALMA

A játékban fellelhető hanglejátszók segítenek megérteni Mandus különös észjárását, és egyben felfedik a kemény iparmágnás világlátását: csak a technológia, a haladás ér valamit, a régi erkölcsök mára elavultak. Ez egyébként ügyes reflexió a 20. századra beköszöntő technokráciára és futurizmusra – mindkettő ilyen elvekből építkezett.

SZENTSÉG ÉS GŐZ

Mandus párhuzamot von a keresztény vallás és a 19. századot egyre jobban uraló haladási eszme között: mindkettőnek van egy univerzális célja, hisz míg a hívő Isten megismerésére törekszik, addig a mérnököt a tudomány kiismerése hajtja. De mi történik akkor, ha Istent egy gépre cseréljük az egyenletben? A templomba érve láthatjuk majd az eredményt...

AZ EMBER IS CSAK ÁLLAT...

Mandus elmélete szerint az embereket nem fizikai létük különbözteti meg az állatoktól, hanem hogy mihez kezdenek a szabad elme ajándékával. A szegény, tanulatlan embereket állatoknak tekinti, mert csak szaporodnak, de nem tesznek semmit helyzetük javításáért. E gondolatot fejezik ki a kastély festményei, melyek szereplői állatokkal fajtalankodnak.

...ÉS A DISZNÓ IS CSAK EMBER

Ezzel eljutunk a játék mögötti eszmék kicsúcsosodásához: az Amnesia disznói olyan emberek, akik a gazdag iparmágnások számára értéktelenek, tehát jórészt szegények és elesettek. Mivel pedig a régi istentől várnak megváltást, ideje egy újat bemutatni nekik, ami végre tényleg hasznot húz belőlük. Többet nem árulunk el, így is túl sokat fecsegtünk...

is elvonatkoztassunk a bennünk tomboló adrenalintól, a Jessica Curry komponálta szólamok pedig a csontunkig hatolnak – a Machine for Pigs esélyese lehet minden videojáték-zenés toplistának!

DISZNÓVÁGÁS

Tökéletes? Igen. De csak abban az esetben az, ha horrorszínházként tekint rá az ember. Játékként nézve azonban akaratlanul eszünkbe jut a nem túl hízelgő „butulás” szó, ugyanis a Machine for Pigs már nem nevezhető igazi kalandjátéknak. A The Dark Descent a logikai feladványok, az állandó lámpaolaj-keresgélés, és persze Daniel ép elméjének megőrzése miatt kifejezetten nehéz programnak számított, de pont ezen tulajdonságai miatt előfordult, hogy a rettegést felváltotta az elakadás által kiváltott frusztráció. Talán ezért döntött úgy a The Chinese Room, hogy ifjonc hízójuk egy könnyed, agytekervények nélkül is befejezhető program lesz.

Baljóslatú játékok és disznószerű szörnyetegek. Biztos, hogy ezzel akarsz játszani majd este...?

Természetesen itt is találkozunk feladványokkal és ellenfelekkel, de előbbiekkel gyakran egy kétéves is boldogulna, utóbbiak pedig nem olyan gyorsak és szemfülesek, mint hajdanán. Sőt, Mandust sem olyan fából faragták, hogy telerakja a gatyáját egy hullákból és disznókból összefércelt szörnyszülött láttán, így nem kell többé gyógyszereket vagy alkoholt nyakalnunk azért, hogy tompítsuk érzékeinket.

Már a lámpásunk sem igényel karbantartás, örökké világít, és csak akkor remeg meg a fénye, ha ellenfél kerül a közelünkbe. Ezt az egyszerűséget hivatott ellensúlyozni, hogy a program semmit sem köt az orrunkra; nincsenek kipipálódó feladatok, tárgylista vagy szájbarágós magyarázat. Mandus naplója persze szolgál támpontokkal, de sokkal hatásosabb tanács, hogy minden kapcsolót, csapot, nyusziszobrot aktiváljatok, csavarjatok meg és nyomjatok le, mert ezek jelentik a biztos továbbjutást. Így van, az összeset, a The Dark Descent felcserélhető sorrendisége a múlté. Gondolom, a kalandjátékok rajongói most csalódottak, fontos azonban észrevenni, hogy a Machine for Pigs elsősorban a lélekbe maró, lovecrafti libabőrről szól, és a folyamatos félelem élményét ez a fajta gördülékenység jobban kiszolgálja, mint a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3/AMD A6 CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 200/AMD Radeon HD 5000 VGA, 5 GB HDD

Az új Amnesia a horrortörténetek királya, amit még felnőtt, egészséges lelkű embereknek is csak félve merek ajánlani. Zsenialitásához azonban nem férhet kétség.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Fantasztikus történet, hihetetlenül beteg világ és géniuszi szintet képviselő tálalás – a legjobb horror idén!

KONTRA

Sajnos kalandjátéknak már nem lehet nevezni, és az ellenfelek sem olyan erősek, mint a porosz kastély összevarrt hullái voltak.

88%

szürkeállományunkat tornáztató feladatok. Éppen ezért azt is nehéz megmondani, hogy a Frictional által fejlesztett első résznél jobb-e ez a felvonás. Mint játék, interaktív szórakoztató program, a Dark Descent inkább tölti be funkcióját, de tartalmát, minőségét tekintve a Machine for Pigs érettebb, átgondoltabb termék benyomását kelti.

SZERETEM A DISZNÓTOROST

Lehetne siránkozni a kalandjátékos elemek kizsigerelésén, de szerintem felesleges, ha egyszer a Machine for Pigs így is kiválóan működik. Egyedül az sajnálatos, hogy a kaland mindössze öt órán át tart, újra nekifutni pedig nincs értelme, mert a nagy elődddel ellentétben itt nincs lehetőségünk döntéseket hozni, ergo a befejezés mindig változatlan marad. Nem kapunk új, nehezített játékmódot, kioldható extrákat, vagy bármit, ami miatt újra elővennénk az Amnesiát, sőt, a steames változat achievementek és kártyák nélkül került fel a Valve áruházába. Kárpótolhat minket ugyanakkor az alacsony ár: életünk végéig tartó inkontinenciánk és rémálmaink csupán 16 eurót kóstálnak, ami egyáltalán nem sok – jó összehasonlítási alap a pár oldallal arrébb tesztelt Outlast, ami 19 euróba kerül. Ráadásul a The Chinese Room játéka teljes magyar feliratot kapott, ami a 19. századi, irodalmi szintű angol nyelv miatt bizony még a cikk írójának is jól jött. A magam részéről új királyt avatok a kedvenc horrorjaimat tartalmazó listámon, a téma kedvelőinek pedig teljes szívből ajánlom a Machine for Pigst – csak ne felejtsetek el pelenkát venni az installálás előtt, mert ennél a programnál bizony becsúszhatnak kellemetlen balesetek. „Jövök már drága fiaim! Jövök, s be fogom kapcsolni!”

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/amnesia

A KRISTÁLYTÜKÖR MEGHASADT

THE RAVEN: Legacy of a Master Thief Chapter II: ANCESTRY OF LIES

[ÍRTA KREDENC] Amikor végigjátszottam a Raven első részét (6-8 óra alatt), azt hittem, megvan az év kalandjátéka. Most, a második epizód végén, laza három órányi, jobbára unalmas kattintgatás után kissé átverve érzem magam, és akkor finom voltam. Ejnye, King Art!

Írtam egy levelet a fejlesztőknek, amiben a csalódottságomnak adok hangot. Átadnád nekik?

A bevezetőben emlegetett első felvonásról augusztusi számunkban áradoztam, okkal – akkor azt is megemlítettem, hogy a következő etap (azaz jelen tesztünk tárgya) augusztus végén befut. Azt már most teszem hozzá, hogy amikor egy három részes széria epizódjai ennyire közel esnek egymáshoz, az mindig gyanús, hiszen csak ott motoszkál az emberben, hogy vagy egy kész játékot vágtak több részre a készítők, vagy egy összecsapott munkát fogunk kézhez kapni. Hogy jelen esetben mi az igazság, nem tudhatom, de tény, hogy mindkét verzióra vannak ráutaló jelek – sajnos.

Az első epizódot az egekbe magasztaltuk, a folytatás viszont komoly csalódást okozott. Reméljük, a finálé szépít a dolgon.

FEKETEKÁVÉ

A játék első félórája rögtön ilyen kellemetlen érzéssel nyit: miután Zellner őrmester kiszabadul szorult helyzetéből, egy hosszú dialógusban le kell vezetnie a hajón lefolytatott detektívmunkáját a bárónő gyilkosságával kapcsolatban – jaj annak, akinek rövid a memóriája, és nem emlékszik a részletekre! Nyilván a játékmenet szempontjából üdvösebb lett volna, ha az első felvonás ez után ér véget, de akkor ugye nincs cliffhanger és mézesmadzagbelógatás... Akárhogy is, a párbeszédes közjáték lezártával egyiptomi földre lépünk, és jön egy-két órányi IGAZI kaland, vagyis azt csináljuk, amit szeretünk: nyomozunk. Ezzel nagy gond nincs, hozza a megszokott színvonalat, még ha a helyszín, a kairói múzeum csak pár helyiségből is áll, és olyan nehéz dolgunk sincs – még egy puzzle-t is kapunk, aminek a megoldása azért eléggé kézenfekvő, de legalább van. Aztán... aztán pikk-pakk fény derül a Raven személyére, eldördül egy pisztolylövés, és ott ülünk a képernyő előtt, hogy akkor most mi lesz? Nos, elárulom: a mestertolvaj segítőjével ismét az Orient-expresszen találjuk magunkat, és újra végigjátsszuk az első részt, csak az ő szemszögéből...

A TITKOS ELLENFÉL

Igen, tényleg ennyi a második rész, és bár ez nyilván abból a szempontból jó, hogy pár szálat elvarrunk és néhány lyukat betömünk (azaz megoldódik az eltűnt, majd feltűnt kalauz, a professzor bezárt kabinajtaja és a titokzatos módon a széfre került levél rejtélye), azért ez, lássuk be, eléggé „olcsójános" megoldás. Ráadásul ez az új szereplő nem is annyira szimpatikus (mint ahogy maga a Raven sem, az emberfia valami úri csibészt képzel el erre a szerepre, nem pedig egy... de nem akarom lelőni a poént, bár szerintem kizárásos alapon már sokan rájöttek, ki is ez a titokzatos bűnöző). Ráadásul ez az etap igencsak rövid, és az egyszer már „elhasznált" helyszín miatt kissé sótlan is. Aztán, ha ezt is letudtad, felkerülsz a hajóra és jön egy valóban meglepő fordulat – és igen, itt természetesen megint „filmszakadás", jöhet a zárórész, már ha valaki mindezek után még kíváncsi rá.

A lenti hölgy is azért ilyen roppant szomorú, mert ő is sokkal többet várt ettől az epizódtól.

Lesz egy puzzle a játékban. Igen, pontosan egy darab. A King Artnál nem erőltették meg magukat.

ÚTI CÉLJA ISMERETLEN

Jó, nem akarok igazságtalan lenni: nyilván kíváncsi vagyok a befejező epizódra, csak most kicsit keserű a szám íze. Kérdés persze, hogy mire számíthatunk a fináléban (persze azon kívül, hogy egy újabb epizódszereplővel megint bejárunk egy régi helyszínt, ezúttal a hajót), mert hát a nagy rejtély már ugye megoldódott, most már csak azért kell szorítanunk, hogy a rossz elnyerje büntetését, a jó pedig a jutalmát (a „jó" alatt ezúttal persze a kedves svájci kopót értjük, hiszen nem hiszem, hogy az arrogáns Legrand felügyelő vagy „párja", az akadékoskodó angol bobby belopta volna magát bárki szívébe is) – no meg hogy a King Art összeszedje magát, és bebizonyítsa, valós és jogos játékfejlesztői szándék állt a részekre szabdalás mögött...

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c, Pixel Shader 3.0), 3,7 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Csalódás, főleg a zseniális első rész tükrében. Ennél sokkal többet vártunk, nem egy ennyire összecsapott munkát.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Ami az első részben is: a grafika és az animáció rendben van, és a klasszikus krimik hangulata is megmaradt.

KONTRA

Nem túl szimpatikus „új" főhős gyengébb szinkronnal, arcátlanul rövid játékidő, újrahasznosított pálya és minimális kihívás.

75%

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a The Raven kalandjáték-sorozat első epizódjának tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/the-raven

KELETI NYITÁS

EURO TRUCK SIMULATOR 2: GOING EAST!

[ÍRTA JOHNBART] **Szűk egy évvel az alapjáték megjelenése után a schengeni határig bővült a Euro Truck Simulator 2. Több száz kilométernyi új sztráda, 13 város és Magyarország érkezik a Going East DLC-vel: lássuk, hogy sikerült az ETS2 első kiegészítője!**

Felettébb szimpatikusan toldozza-foltozza az SCS Software a tavaly októberben kiadott kamionos játékát, a Euro Truck Simulator 2 fontosabb tartalmi frissítései (úgymint új kamionok, zajcsíkok, vagy épp a vezetési modell fejlesztése) ugyanis ingyenes patchek formájában érkeznek a játékhoz. Aggódni viszont nem kell, a csapat nem mondott le a fizetős kiegészítőkről sem, az alapból mindössze Nyugat-Európa egy részét tartalmazó pálya bővítését ugyanis kizárólag euróban mért DLC-k kiadásával tervezi a prágai garázs, melyek közül az első Going East! (szabad fordításban „Irány kelet!") névvel látott nemrég napvilágot.

TALK SHOW, TRUCK SHOW, VARSÓ

A csomag, mint az a beszédes címből sejthető, Kelet-Közép-Európát bővíti ki egy nagyjából akkora területtel, mint a játékbeli Németország, ami több száz kilométernyi új sztrádát és főutat, valamint 13 új várost jelent. A cseh serfőzők egy, a szlovák szomszédok kettő, a lengyel testvérek pedig nyolc új célállomással gazdagodtak, de patrióta szívünket igazából nem is ez, hanem sokkal inkább Magyarország debütálása dobogtathatja meg, amely az M1-es, M0-s és M3-as autópálya stilizált változatából, illetve egy kellően összetömörített Budapestből és Debrecenből áll.

Habár örömteli, hogy kis hazánk egy falatkája is bejárható a csomagban, igazából nem emiatt fogjuk szeretni ezt a DLC-t.

A száraz számokból már megállapítható, hogy a DLC leginkább az eddig mostohán kezelt (alapból három nyugati várossal érkező) lengyel területet vette kezelésbe, ezt pedig játék közben is érezni, az új terepből ugyanis messze a lengyel úthálózat sikerült a legszebbre. Változatos tájak, a szokásosnál némileg szűkebb utak, a főutat szegélyező (ámde névtelen) kisvárosok és (a valóságnak megfelelően) rengeteg javítás alatt álló szakasz teszi változatosabbá a polák fuvarokat. A lengyel vidékkel tehát nincs gond, a városokkal viszont annál inkább, a bejárható utcák ugyanis a DLC-s terepen is a már unalomig ismert épületmodellekből és ipari utcaképből állnak, ami azért csalódás – ha már fizetünk az új városokért, azért elvárnánk, hogy ne úgy nézzenek ki, mint a többi 69.

TOVÁBB DÉL FELÉ

Dacára viszont a sablonos városképnek, a lengyel célközönség mégis elégedetten ropogtathatja ujjait, mielőtt megragadná a kormányt – no de mi a helyzet a többi területtel? Nos, a friss szlovák szakasz szintén elég pofás lett, kellemes hegyvidéki utakat vájtak a játékba (bár a Kárpátok a valóságban is gyönyörűek arrafelé, szóval ezt el is vártam), Kassa és Besztercebánya szintén remekül sikerültek, főleg mivel a szokásos ipari létesítmények mellett ott végre lakóházak is szegélyezik a bejárható utcákat. A Magas-Tátrától nyugatra és délre viszont mintha elfogyott volna a kreatív lendület, amellett ugyanis, hogy az új cseh rész eléggé csehül fest (Ostrava és környéke a csomag legszürkébb része), ráadásul Magyarország is kissé csalódást keltő arculatot kapott.

Debrecenben egyértelműen jelzik a sofőrnek, hogy meddig mehet be a városba kamionjával

ZÁRKÓZZ FEL!

Kíváncsi vagy az alapjátékról (Euro Truck Simulator 2) szóló tesztünkre? Akkor nincs más dolgod, mint a jobboldali QR-kódot beolvasni az okostelefonoddal, vagy bepötyögni a lenti linket a böngésződbe.

www.pcguru.hu/teszt/ets2

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz-es processzor, 2 GB RAM, 256 MB SM3.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Méretes úthálózatbővítés, az új terület minősége azonban erősen változó – a legtöbb gondoskodást érezhetően a lengyel fivérek kapták.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Egy játékbeli Németország nagyságú új terület, a lengyel részek szépek és változatosak, elsuhanó magyar tájat pedig mindig jó érzés külföldi játékban látni.

KONTRA

Az új pályarészt leszámítva a DLC semmi egyebet nem ad a játékhoz, a városok bejárható részei erősen sablonosak, a magyar terület pedig földrajzi hibáktól sem mentes.

75%

A pesti látkép megvan, de a reggeli csúcs azért nagyon hiányzik. Így nem túl életszerű a dolog...

Félreértés ne essék: bizsergető érzés olyan hivatalos terepen furikázni, ahol a közúti táblák Budapestet és Debrecent jegyzik, ahol a forgalom akkurátus magyar rendszámmal süvít, és ahol a tájat, illetve a városképet többek között a lakihegyi adótorony, a rendőrpalota, turulszobrok, vagy épp a debreceni toronyház díszíti. A probléma igazából az, hogy a kötelező országspecifikus tartalmat leszámítva kis hazánkat zömében az alaptérképen orrba-szájba használt sablonelemekből építette fel az SCS, méghozzá láthatóan kevés figyelemmel, a virtuális Magyarországot így számtalan földrajzi pontatlanság tarkítja (úgymint leállósáv az M0-s régebbi szakaszán, vagy épp egy, a valóságosra a legkevésbé sem hasonlító Megyeri híd). A helyzet egyébként Debrecenben a leggyászosabb: bár az M3-as odavezető virtuális szakasza egész pofás lett (jól hozza az alföldi hangulatot), maga a cívisváros gyalázatosan sablonos ipavárosi látképet kapott, voltaképp a háttérben elrejtett nevezetességeket eltávolítva bármelyik játékbeli német városnak elmehetne.

PERKÁLJUK AZ ÚTDÍJAT?

A DLC tehát a gémeskút mellől szemlélve kissé csalódást keltő, az új tereppel azonban máskülönben nincs gond: változatos, rengeteg főút és látnivaló tarkítja, vagyis az SCS hozta a kötelezőt. Hogy megéri-e beszerválni vagy sem, az kizárólag az elvárásoktól függ: ha tetszett az alap ETS2-es pálya, akkor biztosan nem fogsz csalódni benne, ellenben ha a pakkot kizárólag kis hazánk debütálása miatt raknád kosárba, valószínűleg jobban jársz, ha a modokhoz nyúlsz: Frank007 (a RestaCar.hu közösségi oldalról letölthető) zseniális Magyarország térképe ugyanis részletesebben, karakteresebben és teljesen ingyen hozza azt a szintet, amire a hazai fuvarokra vágyók számítottak.

„EZ CSAK EGY JÁTÉK!"

FIFA 14

[ÍRTA CHOCHO] **A FIFA 13 igazi remekmű lett, amit máig rengetegen játszanak. Azazhogy csak játszottak: mire e sorokat olvassátok, a barátaitok többsége valószínűleg átpártolt a FIFA 14-re. De vajon tényleg megéri gondolkodás nélkül váltani?**

A stadionok őrjöngő tömege, a pálya puha füve, a szurkolótársak biztató tekintete... senki nem tudja, mi felelős a foci igazi népszerűségéért, de az biztos, hogy tízből kilenc megkérdezett kisgyerek zsigerből vágja rá a „Mi leszel, ha nagy leszel?" kérdésre, hogy: „Focista!" Ebbe persze bejátszhat a modellcsaj feleségek és az euróban mérhető milliárdok özöne is, ám hiába a remény, ha csak pár embernek sikerül befutni. De semmi vész, az EA Canada évtizedek óta

A forradalom ezúttal is elmaradt, de a színvonal és a tartalom miatt megint érdemes beszerezni az éves FIFA-betevőnket

kínál alternatívát a bőrt csak a sarki grundon rugdosó, önjelölt futballisták számára. A FIFA-sorozat minden szeptembert bearanyoz a rajongóknak, az elmúlt években pedig még arra is képes volt, hogy játékként is jól szerepeljen, és ne csak abból éljen, hogy úgyis akad pár tucat millió brit gamer, aki megveszi az első napon, majd a másodikon és a sokadikon, hogy a játék gyakorlatilag a következő őszig a havi top 10 állandó vendége maradjon. A tavalyi FIFA 13 láttán még azok is elégedetten biccentettek, akik amúgy a hajukat tépik az újabb és újabb épülő stadio... izé, szóval, akik nem futnak annyit a labda után. Csakhogy eljött a 2013-as év, vele pedig a FIFA 14, és persze a menetrendszerű kérdés: mi lesz most? A nextgen konzolok a nyakunkon, a technológia ugrásszerűen fejlődik, ám a munkára most is csak egy év állt rendelkezésre. Felérhet a FIFA 14 az aranylabdások sorához? Nos, a válasz, a részletekben rejlik.

A FRISSEN VÁGOTT FŰ ILLATA

A FIFA 14 az utolsó olyan FIFA-játék, amit gondolatban a jelenlegi konzolgenerációhoz terveztek, de ennek ellenére Xbox One-on és PlayStation 4-en is tiszteletét teszi november végén. Erről részletesebben is olvashattok a mellékelt keretes írásban, most úgyis csak amiatt hozzuk szóba a dolgot, hogy mindenki felkészüljön arra a sokkra, ami a FIFA 13 után éri majd. Mert bizony sokkoló tény, hogy a játék az elvitathatatlan minősége ellenére gyakorlatilag semmi újat nem hoz, sőt, ha egymás mellé tesszük a FIFA 13 és az idei trónkövetelő egy-egy képét, csak azok tudnak majd különbséget tenni a két program között, akik sok száz órát töltöttek a neves elődddel. Ez nem feltétlenül baj, hisz évente előrukkolni képtelenség frenetikus újdonságokkal – ennek köszönhető többek közt, hogy az EA gyakran kivesz bizonyos funkciókat a FIFA-kból, majd pár évvel később visszatéve őket veri a mellét, hogy lám-lám, van még a tarsolyban ez-az. Ez a mentalitás ismerős lehet a Need for Speed-szériából is, de mint írtuk, valahol érthető és megbocsátható, feltéve, ha az adott játék megáll a saját lábán, és képes teljes élményt nyújtani az árcédulán szereplő 50 eurós ár ellenében.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

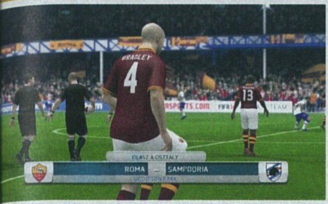
INFO

A FIFA 14 2013. szeptember 27-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra, PS3-ra, Wii-re, Wii U-ra, Androidra, iOS-re, 3DS-re, PS Vitára és PSP-re. A PC-s változat ára 8.990 forint, a konzolosoké 13.990 forint, de létezik egy Ultimate Edition kiadás is, 17.990 forintos áron.

De ne szaladjunk ennyire előre, hisz már a játék betöltésekor szembesülünk a FIFA 14 teljesen megújult interfészével, amit a csúnya, de ideillő „felhasználóbarát" kifejezéssel illethetünk legjobban. Az EA rájött, hogy hiába dolgozik több száz ember a sorozaton, attól, hogy számukra átlátható a PS2-korszaktól örökölt menürendszer, még nem biztos, hogy mindenki tudja, miként essen neki a programnak. Így most, hogy mind a PS4, mind az Xbox One, de még a Windows is átállt a „minden négyzet, minden kocka, mert az

„Itt van az ősz, itt van újra, és a focis képaláírások megint sírba tesznek" (ismeretlen szerző)

Már az EA fejesei is érezhették, hogy ciki folyton Messit pakolni a borítóra, így a weben elérhetővé tettek egy tucat alternatív borítót, amit le lehet tölteni és ki lehet nyomtatni, sőt, még a Guru DVD-n is fent vannak!



ÉLJEN A MAGYAR LOBOGÓ!

A FIFA 14 az EA jó szokásához híven most is magyar nyelven került a boltokba, ami nemcsak azoknak jó, akik nem értenek angolul, de eleve a focirajongóknak, mert olyan érzésünk lesz, mintha csak a tévében néznék a közvetítéseket. A feliratok a játék összes belsős e-mailjében, üzenetében helyesek, nyelvtani hibát elvétve találtunk a teszt során, még az idegen szavak toldalékolását is sikerült megoldani buta kötőjelezés nélkül. Éppen ezért nehéz felfogni, hogyan lehetett elrontani azt, amit a legtöbben látnak a játék megvásárlásakor: a dobozt. A magyar kiadás konzolos verzióinak hátoldalán a „pálya" szó „j"-vel szerepel, ami minden derék hazai játékosnak felér egy nyaklevessel. Továbbá a magyar kommentár is kész katasztrófa. Félreértés ne essék, értékeljük, hogy Faragó Richard és Hajdú B. István vették a fáradságot a szinkron kedvéért, de el kellene fogadni végre, hogy a két, egyébként nagyon is jó sportkommentátor pocsék színész, akik képtelenek beleélni magukat a szemük által nem látott jelenetekbe. Ráadásul nemcsak az erőltetett, már-már rajzfilmesen bugyuta hangjáték béna, de a megírt szövegek is. „Esik az eső, és ennek senki sem örül." – komolyan, István...?

Nemzeti tizenegyünk fejét leszegve érkezik a gyepre, ami a magyar–román meccsen nyújtott teljesítményük fényében azért nem annyira meglepő...

hű, de átlátható" dizájnfilozófiára, ideje követni őket, és felépíteni egy teljesen új vizuális felületet, ami egyébként a fejlesztés legjobb ötletének tűnt a teszt alatt. Micsoda? Hogy egy új menüt dicsérünk? Igen, mert tény, hogy megkönnyíti a szobafocisták életét. A FIFA 14 részletes, ezer aloldalra bomló interfészére jó ránézni, de emellett eltévedni is nehéz benne, mert egyértelmű, könnyed és gyors a kezelése. A játékból származó képeket felváltották a valós fényképek, a letisztult, nyugalmat sugárzó oldalak pedig szinte vonzzák az ember tekintetét. Így már a játékmódok is sokkal átláthatóbbak, nem történik meg többé, hogy teljesen véletlenül egy online meccs közepében találjuk magunkat, csak mert elcsúszott az ujjunk a kontrolleren. Jó hír továbbá, hogy a játékbeli szünetmenü is teljesen átalakult, és akárcsak egy bunyós programban, a FIFA 14-ben is bármikor megállíthatjuk a meccset, hogy megnézzük a cselezés gombkombinációit. Ez apróság, de tekintve, hogy sokaknak a FIFA 13-ban is nehézkesen mentek a cselek, igazi áldás, hogy végre ez a funkció is elérhetővé vált.

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ

Ha már szóba jöttek a játékmódok, sajnos muszáj kiemelni, hogy nem sok újat kapunk. A sztár idén is az Ultimate Team, ami online játszva bővült pár minimális extra funkcióval, például megjelentek az időszakosan akciós áron kínált kártyacsomagok, amikben akár a Hét játékosai (értelemszerűen az adott hét legjobban teljesítő focistái) is feltűnnek, vagy hogy most már véletlenszerű online meccsek is játszhatók, és lehet keresni játékosokra név alapján. Az egyedüli lényeges újítás, hogy eltűntek a kártyák összecsatolását korlátozó formációs szabályok, így

nemcsak spórolunk a virtuális zsetonokon, de szabadon kísérletezhetünk álomcsapatunkkal, hátha összehozunk egy újabb Aranycsapatot néhány tök ismeretlen afrikai és arab játékosból. Megjelent ugyanakkor egy újabb kártyatípus, ami a játékosok közti kémiát hivatott feldobni, és ezeket bevetve az egyes gyephuszárok képességei rögtön megváltoznak. Olyan ez, mint valami szerepjáték, ahol a csapatunk tagjait kő-papír-olló szabályok szerint kell összeválogatnunk. Mivel viszont a formációknak vége, a FIFA 13-as Ultimate Team nem hozható át a FIFA 14-be – akárhogy is nézzük, ez azért kitolás. Mindezt leszámítva viszont ugyanazt a robusztus módot kapjuk, mint a FIFA 13-ban. A játék online rendszere figyeli a valós foci statisztikáinak alakulását, így ha Dzsudzsák összetör egy újabb Lambót, lehet, hogy az Ultimate Team megszállottjai nem tudnak majd megfelelő összeget kérni az őt ábrázoló kártyáért az internetes piactéren.

Bár most is az Ultimate Team a játék legnagyobb, legtovább nyúzható módja, korántsem az egyetlen, ami változásokon esett át. A FIFA 13-ban egyszer már

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A FIFA 14 az első olyan FIFA, ami PlayStation 4-re és Xbox One-ra is megjelenik a gépek indulásakor (tehát külföldön november végén). Ez nagy szó, az Xbox 360 és a PS3 immár nyolc éve határozza meg a világ első számú fociszimulátorának minőségét, mivel pedig a most kapható masinák teljesítménye elenyésző a korszerű PC-khez képest, a grafika és a fizika képtelen megfelelő sebességgel fejlődni. Bár jelenleg még a PC-s FIFA 14 a legjobb, ez nemsokára megváltozhat, hiszen az EA a nextgen FIFA 14-gyel bemutatja az Ignite Engine-nek nevezett új, belsős fejlesztésű grafikusmotorját. Az Ignite teljesen új fizikai rutinnal rendelkezik, ami a nextgen vasak erejéből profitálva pixelenkénti ütközésvizsgálatot végez, s teszi mindezt rengeteg poligonból álló karakterekkel. Ezenfelül a mesterséges intelligencia is emberszerűbb, mert a játékosok személyenként mérik fel a pályán történő eseményeket – ennek köszönhetően sokkal valósághűbb, élettel telibb játékot kapunk. Eddig nem sokszor láttuk akcióban az Ignite Engine-t, de amikor igen, mindig leesett az állunk. Éppen ezért sajnáljuk, hogy a PC-s változat nem kapta meg a friss motort. Az EA állítása szerint a FIFA 14 korai fejlesztési szakaszában még PC-n is Ignite alatt futott, de a dolgot végül elvetették, mert nagyon nagy gépigénye volt, holott ennek a programnak egy irodai konfiguráción is el kell futnia így vagy úgy. Ennél fogva az Ignite megmaradt a nextgen konzolok kiváltsága, és csak remélhetjük, hogy egyszer, esetleg jövőre, a FIFA 15 személyi számítógépes változatában megkapjuk a platformunkat megillető, fejlett, szebb technológiát.

átalakított menedzser játékmód is nagyobb hangsúlyt kaphatott a program tervezésekor, mert összetettebb, valósághűbb lett. A felderítők immár nemcsak mindenféle ötlettel dobálják a meggazdagodásnál csak a tehetségek kinevelését jobban csipázó menedzsereket, de megadhatjuk nekik a keresési paramétereket, amik alapján elindulhatnak, hogy egyes focisták technikáit figyelve ajánlatokkal, tanácsokkal térjenek vissza. Akár ismertebb játékosokkal is előrukkolhatnak, de persze a legtöbb esetben újoncokat mutatnak be, akik attitűdjük és tehetségük alapján egy meghatározott pénzösszeg-kategóriába esnek. Vagy nem: bizony, megesik, hogy egy játékosról semmit sem tudunk, a felderítők is csak halovány információkat tudnak kideríteni róla. Ilyen helyzetben rajtunk áll, hogy kockáztatunk és ajánlunk-e érte pár millió eurót, vagy inkább tovább nézelődünk a küldött e-mailek között. Amennyiben úgy döntünk, hogy teszünk egy próbát, zsákbamacskát veszünk, ami viszont akár lelkes dorombolóvá is válhat a kezünk alatt. Ebben persze segít a program, mert ahogy eddig, úgy most is megmondja, ki az, akit alapból sztárnak tekintenek a klubok. Ez ugyan leírva nagyon jónak tűnik, de gyakorlatban pont a többlépcsős, reális fejvadászat miatt lassul a játékmenet, akár órákra leragadhatunk a leigazolásokkal kapcsolatos képernyők előtt. Kérdés, hogy ennek ki fog örülni – mi néha már inkább játszottunk egy félkész összeállítással, csak hogy végre eljussunk a gyepre.

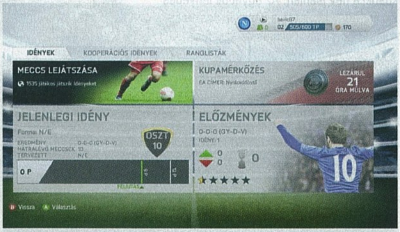
A szívünk mélyén abban bízunk, hogy a nextgen konzolok megjelenésével a sportjátékok is teljesen új szintre lépnek

LEPATTANT MESSI ALSÓ ZÁPFOGÁRÓL

A FIFA 14 játékmódjait és lehetőségeit még sokat lehetne emlegetni és sorolni, meg persze kiragadhatnánk kisebb-nagyobb módosításokat, mint a Képességjátékok bővülése vagy a még jobban implementált internetes lehetőségek, de mindez csak sallang, sokkal fontosabb, hogy milyen lett maga a játékmenet. Nos, ez az a pont, ahol nehéz mosolygva nézegetni a FIFA 14-et, ugyanis az EA a „nem romlott el, ne javítsd meg" elv alapján alig nyúlt hozzá a játékhoz. Sajnos nekünk, PC-seknek is be kell érni a régi grafikusmotorral, a döbbenetes Ignite Engine kizárólag a nextgen masinákon képviselteti magát. Ennélfogva technikailag csak minimális fejlődés tapasztalható, itt-ott szebbek a textúrák, és mintha a szurkoló legóemberkék is valamivel jobban néznének ki messziről, de ebben ki is merülnek a látványt érintő újdonságok. Sajnos emiatt a program kifejezetten elavultnak, réginek hat, amit dinamikus kameraszögekkel és javított animációkkal próbál ellensúlyozni a FIFA 14. Az mondjuk biztos, hogy a játékosok élethűbben mozognak, mint a 13-ban, folyamatosabb, reálisabb lett az összkép. Azt azonban, amit a sok videó és marketinganyag állít, nevezetesen, hogy a fizikát megint újraírták, és hogy most már a labda akár Kaka szemöldökét is súrolni tudja, miközben parabolaívet írva le a levegőben a földre pattan és úgy a kapufára... nos, hogy ez tényleg így van-e, csak a profik tudják majd eldönteni sok-sok befektetett játékóra után. Egy átlagos tehetségű FIFA-vásárló (és valljuk be, ők vannak

A bal oldali labdazsonglőr nyilván azon töpreng, hogy miképp épülhetett pont Felcsúton stadion...

Itt még mindenki békés és barátságos, aztán eltelik öt perc és máris jönnek a piros lapok...



FIFA 14 ULTIMATE EDITION

Sajnos a PC-s játékosok kimaradnak belőle, de Xbox 360-ra és PS3-ra megjelent egy igencsak borsos, 17.990 forintot kóstáló gyűjtői, limitált FIFA 14-kiadás, amit Ultimate Editionnek hívnak. A játék igényes fémtokban érkezik, ezenkívül exkluzív játékbeli tartalommal és DLC-kkel kecsegtet. A 24 Gold FIFA Ultimate Team csomag például komoly előny lehet a FIFA 14 legnagyobb játékmódjának indításakor, míg a Gólöröm, a Történelmi kit, a Pro Boosters és az Adidas Bundle DLC-k csak külsőségekben nyújtanak plusz élményt a labdazsonglőrök rajongóinak. Hogy PC-re miért nincs Ultimate Edition? A válasz egyszerű és keserű: a FIFA-t még mindig konzolokon veszik a legtöbben, fő platformja pedig a PlayStation 3. Elkeseredni azért nem kell, a FIFA 13-at is egész idáig támogatta az EA, platformoktól függetlenül. Mi amúgy is a személyi számítógépes változatot ajánljuk, mert alacsony gépigénye ellenére sokkal szebben néz ki a konzolosoknál, hála a magasabb felbontásnak és a bármikor aktiválható látványjavítóknak.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KÉMIÁBÓL JELES

Mivel már nincs morál és formációs szabály, ezért csak egy dolog számít: a kémia. Ultimate Team játékmódban nagyon sokat dob a csapat összhatásán, így mindig törekedjünk a 100-as, tehát a maximális kémiaszint elérésére! Bár elsősorban aranykártyás focisták esetében szokás ezzel foglalkozni, de hogy hamar eljussunk oda, már bronzcsapat esetében is figyeljünk az azonos származásra és ligákra.

KÉPESSÉGJÁTÉKOK

A Képességjátékok nemcsak arra jók, hogy villogjunk a haverok előtt a maximális pontszámot érő aranyérmekkel, de arra is, hogy megtanuljunk pár ügyes rúgást. A FIFA 14-ben viszonylag sok Képességjáték van, amik ugyan egyáltalán nem könnyűek, de elég addiktívak hozzá, hogy a meccsek között elszórakozzunk velük és közben trükköket sajátítsunk el. Szinte mindig látunk valami újat, érdemes próbálkozni.

NE KÖLTEKEZZ!

A FIFA 14-ben minden hülyeségre költhetünk zsetont, vehetünk új mezeket, labdákat stb., holott valójában ez csak arra jó, hogy rávegye az embert a mikrotranzakciókra. Egy dolog van, amire érdemes pénzt áldozni, valódit is: a profilunk szintjéhez tartozó skillekre. A képességek ugyanis javítják a játékosok állóképességét, sebességét, összjátékát, ami akár online mérkőzéseken is előnyökhöz juttat.

FIATALSÁG, BOLONDSÁG

Menedzserként játszva előfordul, hogy zsákbamacskát veszünk, és bár ez a játék későbbi szakaszában nagyon jól is elsülhet, az első idények során nem érni meg kockáztatni. Inkább arra figyeljünk, hogy a felderítők fiatal (18-22 év közötti) srácokat keressenek, lehetőleg vidám attitűddel. Az csak hab a tortán, ha sztárjelölt embereket szerződtetünk – kettő legyen a csapatban minimum, biztosítékként.

KETTECSKÉN A GYEPEN

A FIFA 14 gyakorlatilag egyetlen új módja a Kooperációs idény, ami annyiban különbözik a sima multitól, hogy egy barátunkkal, együttes erővel vehetjük fel a versenyt az ellenfelek csapatával, 2v2 felállásban. Bár alapból jó móka a dolog, haszna is van: segít megosztani a figyelmed és átlátni a pálya eseményeit, és így karrier előtt is fel lehet készülni a meccsekre. Ez is egy módja a betanulásnak.

TARTS FEL!

A feltartás a FIFA 14-ben különösen jó taktika (legalábbis addig, míg meg nem jön az első nagyobb folt). Mivel a védőket a FIFA 13-ban sokan kritizálták, mondván hogy nem elég erősek, most kétajtós szekrény benyomását keltik, akiket nagyon nehéz megkerülni. A megoldás: le kell fogni a védőt egy előretolt játékossal, hogy ne tudjon új pozíciót felvenni. Fapados módszer, de még multiban is beválik.

PASSZOLNI ÉR!

A FIFA 13 passzrendszere minimálisan, de megint átalakult. A FIFA 14-ben messzebb tudunk passzolni, viszont a motor immár nem veszi figyelembe, hogy van-e a közelben játékos, csakis a labdával foglalkozik. Ezért tűnhet úgy hosszú távon, hogy nehezebb megtartani a labdát, mint régen. Még szerencse, hogy az MI is finomodott, így a belsős labdajátékkal ez a kis probléma könnyűszerrel megkerülhető.

Az 5-ös mezben játszó Mexes integetéssel köszönti a Guru olvasókat, csak a szervezők elfelejtettek szólni neki, hogy mi pont a másik irányból fényképezzük

többen) csak annyit lát majd, hogy a FIFA 13 és 14 szinte teljesen egyforma játékélményt nyújt, a kezdőrúgás beállításai, a bíró állandó részrehajlása az MI felé, vagy épp a kapuba pattanó labdát követő meg nem adott gólok egyre növekvő száma nem csökkent egy fikarcnyit sem. Egyébként, ha már az MI-nél tartunk, apró dolgok azért észrevehetők. Mókás például, hogy ha egy játékos beleütközik egy másikba, az pedig összeesik, de az eset véletlen volt és nem szándékos szabálytalankodás, akkor a fickó a kezét a feje fölé kapva jelzi a bíró felé, hogy nem ő volt a hibás, ne is vegyék elő. Ez persze nem mindig használ, de aki sok meccset néz a tévében, az értékelni fogja – azt viszont már nem, hogy a bírót nem abuzálhatjuk egy-egy kellemetlen döntése után.

MECCSJEGY?

A kezelés is maradt a régi, azaz lehet játszani billentyűzettel és egérrel, csak nincs értelme, mert úgyis Xbox 360-as kontrollerhez igazították a FIFA 14 irányítási mechanizmusát. A mozgást nem kell újratanulni, bár tény, hogy a jobb animációk hosszabb időtartama miatt nem mindig tudunk olyan gyorsan visszafordulni a labdával, mint tavaly tanultuk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 1600 MHz CPU; 1 GB RAM; 256 MB DX9.0c SM3 VGA; 8 GB HDD

A FIFA 14 remek játék, de nem korszakalkotó remekmű. Míg a 13-at még sokáig emlegetni fogjuk, addig az idei részt jövőre könnyen elfeledtetheti velünk egy FIFA 15.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Még mindig kiváló hangulat, új menük, pár apróbb fejlesztés és remek zene.

KONTRA

Szinte semmi lényeges dolog nem változott, vagy ha igen, azt az átlagjátékos nem észleli.

82%

Hogy ez most jó-e, nehéz megmondani. Az biztos, hogy a FIFA 13-as játékosok kicsit csóválni fogják a fejüket az újdonságok hiánya miatt, pont úgy, ahogy mi tesszük. Az is tuti azonban, hogy a tálalás, a barátságos menük és a játék kismillió lehetősége meglágyítja a legtöbb rajongó szívét. És akkor még nem is beszéltünk a legnagyobb pozitívumokról, ami nem más, mint a fantasztikus zenei anyag. Ezt nagyon profin nyomja az EA, minden évben kiváló soundtracket állítanak össze, ami egyszerre vonultat fel ismert és kevéssé ismert előadókat. Szintén pozitívum, hogy a játék magyar nyelvű (erről részletesebben a mellékelt szövegdobozban olvashattok), noha a Hajdú B.- és Faragó-féle kommentár idén a szokottnál is agyhalottabbra sikeredett.

Marad hát az utolsó, nagy kérdés: megéri-e beruházni a FIFA 14-be? A válasz igen, mert a tavalyi játékot egyre többen hagyják majd el az idei inkarnációért. Ha viszont a FIFA 13 maradna az a pezsgő, milliós bázis által játszott program, ami egészen szeptemberig volt, nem biztos, hogy mindenkinek ajánlott lenne FIFA 14-et venni. Az új menürendszer és a sok apró változtatás jót tett ugyan a játéknak, de azért ez korántsem teljes értékű folytatás, máskor egy DLC-ben kapunk ennyi újdonságot. Vitathatatlan azonban, hogy tartalom terén a FIFA-sorozat a király, lenyűgöző látni a sok hivatalos játékost, tévéből ismerős gólörömöt (ezeket is mi állíthatjuk be!), és hallani a tömeg diadalittas üvöltését, valahányszor sikerült kapuba találni. Ez azonban nem olyasmi, amit nehéz reprodukálni, úgyhogy kedves EA, a FIFA 15-től többet várunk!

AMATŐR CSILLAGÁSZ

MIRRORMOON EP

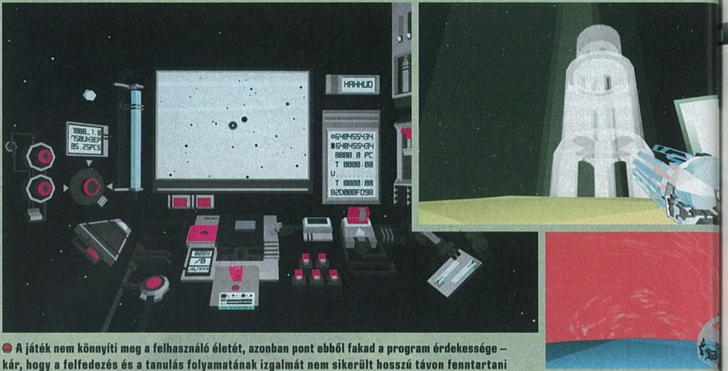
[ÍRTA MAHMUD] **A MirrorMoon EP egy olyan játék, amiről nem szabadna ismertetőt írni. No, nem azért, mert olyan minősíthetetlenül rossz volna, hanem mert a Santa Ragione furcsa űrutazásában maga a megismerés a játék, ezt az élményt pedig bűn lenne részletekkel elrontani.**

Ennek tükrében tehát csak nagy vonalakban próbálom meg leírni, mi a csuda is az a MirrorMoon, ám ha valaki a maga teljességében szeretné megtapasztalni az újdonság élményét, most álljon fel, és izzítsa be a Steam-fiókját!

AZ UNIVERZUM REJTELMEI

Te viszont, aki itt maradtál, képzeld magad elé a végtelen, érintetlen űrt, amiben egy furcsa szerkezet hatására az összes fiktív galaxis és égitest elérhetővé válik. Mindezt azonban egyelőre csak egy homályos panelen látod, amit ismeretlen rendeltetésű gombok, karok és kapcsolók vesznek körül. Fogalmad sincs, melyik mire szolgál – hogy is lehetne, hiszen semmiféle jelölés vagy hirtelen felvillanó fejlesztői tanács nem utal funkciójukra. Neked kell hát végigpróbálgatnod őket, hogy közelebb kerülj a megértéshez, ám mikor már épp nyeregben éreznéd magad, a szerkezet váratlanul beindul, és egy vakító villanással minden eltűnik a szemed elől.

Nem tudod, hol térsz újra magadhoz, csak abban vagy biztos, hogy egy bolygó felszínén állsz. A jobb karodra egy ismeretlen műszer van rögzítve, ám a „hajóddal" ellentétben ezt sehogy sem tudod működésre bírni. Teszel hát néhány bizonytalan lépést a sötét bolygó porában, és a távolban hamarosan



A játék nem könnyíti meg a felhasználó életét, azonban pont ebből fakad a program érdekessége – kár, hogy a felfedezés és a tanulás folyamatának izgalmát nem sikerült hosszú távon fenntartani

henger – mintha egy mágnes szippantaná magához – a karodra szerelt műszerbe repül. Ugyanebben a pillanatban megkondul valami az űrben. Furcsa, gépies neszek kezdenek erősödni körülötted, te pedig a legrosszabbtól tartva újra átrohansz a fénylő falakon – de semmi sem történik. Tanácstalanul körbefordulsz, hátha találsz valami támpontot, de nem látsz mást, csak a sötétséget. Ez az a pillanat, amikor elgondolkodsz azon, hogyan is voltál képes fizetni

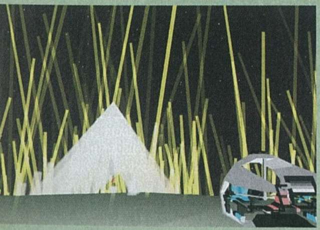
A MirrorMoon alapötlete kifejezetten érdekes, azonban a játékot belengő misztikumot túl gyorsan váltja fel a monotonitás

kirajzolódik egy neonfényű építmény. A bejáratot már keresned sem kell: a falak átjárhatóak, talán nem is léteznek. Egy illúzió lenne az egész? Valami kozmikus délibáb? Sokáig töprenghetnél még a kérdésen, de hirtelen felfedezel egy tárgyat, ami nagyon is valóságosnak tűnik: kék és hengerformájú, a csarnok közepén helyezték el egy emelvényen. Közelebb lépsz hozzá, és már csak karnyújtásnyira vagy tőle, amikor a

egy ilyen játékért(?), és már a kilépést fontolgatod, amikor hirtelen megpillantod a holdat. A felszínén apró, hologramszerű alakzatok világítanak, ám a legnagyobb meglepetést az okozza, hogy (talán másodszor az utazásod során) egy szűkszavú tipp jelenik meg a bal alsó sarokban. A tanácsot megfogadva lenyomod az egyik egérgombot, mire a hold remegni kezd az űrben, te pedig lassan ráébredsz, miféle szerkezet is van a karodra illesztve...

Nagyjából így néz ki a MirrorMoon első tíz perce. Ami a folytatást illeti, a rejtélyek és az ismeretlenek csak tovább sokasodnak, és az ominózus sötét bolygó „megoldásáig" fogalmad sem lesz, mi is a célja ennek a játéknak. De bármilyen furcsán hangzik, a dolog remekül működik. Kis idő után megtanulod értékelni, hogy a fejlesztők szinte mindenféle iránymutatás nélkül elengedték a kezed egy határtalan univerzumban, és voltaképp még azt is neked kell kikövetkeztetned, hogy hogyan indítsd el a játékot. Ugyanakkor nem csak a felfedezés

Nincs is jobb annál, mint mikor felfedezed a bolygót, ahol toronymagas hasábburgonyák nőnek!



ADATOK

KIADÓ
Santa Ragione

FEJLESZTŐ
Santa Ragione

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 200 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Misztikus utazás a végtelen űrbe, ami sajnos csak addig élvezetes, amíg az univerzum titkai fel nem tárulnak.

GRAFIKA: **76%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **64%**

PRO

Kreativitásra, felfedezésre ösztönző játékmenet virtuális transzba ejtő megjelenítéssel és zenével.

KONTRA

Már az első bolygó után kezd kiszámíthatóvá, majd vontatottá válni, ami alapjaiban ássa alá a játék koncepcióját.

69%

öröme az, ami órákra képes a monitor elé szegezni: a MirrorMoon varázslatosan minimalista grafikája, és túlvilági, már-már pszichedelikus zenei aláfestése valósággal hipnotizálja az embert, legyen szó űrutazásról, vagy a pöttöm égitestek feltérképezéséről.

KIS LÉPÉS AZ EMBERISÉGNEK

Sajnos azonban ez az ámulat sem tart örökké. Az első bolygó kipipálása után ugyan szabadon kalandozhatunk a világűrben, ám a későbbi égitestek fejtörői alig-alig szolgálnak valódi újdonsággal. Amint pedig az alapvető játékmechanizmusok világossá válnak, szertefoszlik a MirrorMoont belengő titokzatosság, és a felfedezés pusztán arra korlátozódik, hogy az univerzum mekkora szegletét tudjuk feltárni. Négy-öt órányi játék után az ember már alig érez erre hajlandóságot, a lassan unalomba fulladó űrutazást pedig az a lehetőség sem teszi izgalmasabbá, hogy az addig ismeretlen bolygókat mi magunk nevezhetjük el (így a többi játékos láthatja, hogy már ottjártunk). A kegyelemdöfést végül az adja meg, amikor már nemcsak a századszor felhasznált pályaelemekre, de az egyébként zseniális zeneszámokra is ráismerünk, és a páratlan felfedezés élménye vontatott rutinná sikkad.

Mindebben talán az a legfájdalmasabb, hogy a címben szereplő rövidítés annyit tesz, Extended Play, vagyis meghosszabbított játék. A MirrorMoon jelenlegi verziója azonban hiába örvendeztet meg egyedi játékmenetével, a kezdeti varázs pár óra után elillan, így csak azok a kíváncsiskodók fizessenek érte kilenc eurót, akik még a cikk elején felálltak...

CICAHARC A KÖBÖN

SKULLGIRLS

[ÍRTA LOR] **Volt egy olyan halvány sejtésem, ha az indie szféra megcélozza a fighter műfajt, akkor olyasféle őrültség fog születni, mint a Skullgirls. Mutánsok, mély dekoltázsok, kivillanó bugyik és kontrollercsapkodások várnak immáron a PC-s játékosokra is.**

Az Xbox 360 és Playstation 3 tulajdonosok már tavaly ringbe szállhattak, míg a PC-s port idén augusztusig váratott magára. A Skullgirls kimondottan szórakoztatóra sikerült, ám leginkább megjelenésével tűnik ki a műfaj többi képviselője közül: világa olyan stílusegyveleg, amiben felbukkan egyaránt a noir, a sci-fi, a retró, a karakterek pedig a japán animéket idézik. Fejlesztői szerint épp a „dark deco" jelzővel illetett stílus miatt fogják szeretni vagy utálni a játékosok – a visszajelzések pedig arról tanúskodnak, hogy az alkotóknak igazuk lett, hiszen a Skullgirls valóban szélsőséges fogadtatásban részesült.

A LÁNYOK, A LÁNYOK NEM ANGYALOK

A Lab Zero Games debütáló játékának tesztelése valószínűleg a legjobb kezekbe került. Női mivoltomból fakadóan engem a legkisebb mértékben sem hoztak zavarba az arcpirító domborulatok, így hamar nyerésre álltam anélkül, hogy valami elvonta volna a figyelmemet. A Skullgirlsben ugyanis bőven találhatunk a japán rajzfilmekre hajazó perverz elemeket, mondjuk egy szexi nővérkét, aki annyira „hot", hogy a lázmérő is felrobban a dekoltázsában, de a játékot végigkíséri a pattogó mellek és az elővillanó bugyik is, melyek még fülledtebbé teszik a harc hevét.

A háttértörténet kicsit sötétebb ízű, és leginkább a pszicho-animéket idézi. Kilenc karakter közül választhatunk, ami ebben a műfajban kevésnek számít, ám a fejlesztők láthatóan abba fektették a legtöbb energiát, hogy mind a figurákat, mind a mozdulataikat egyedivé tegyék. Az amnéziás Filia fején például egy Samson nevű parazita élősködik, Ms. Fortune leveszi a buksiját és gombolyagként játszik vele, Painwheel pedig szimplán egy gyilkológép mutáns – a karakterek ezen sajátosságaiból adódó speciális támadások pedig már az élénk fantázia látványosan elborult agyszüleményei.

SHOWTIME!

A hagyományos Storyn kívül Arcade és Training módban játszhatunk egyedül, a

Azért az a csendben figyelő, piros szemüveges doki elég gyanús ott a háttérben. Nem igaz...?

Ugye ti sem akarjátok pontosan tudni, hogy az a pörgő penge honnan is bukkant hirtelen elő...?

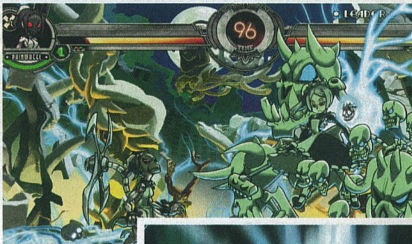
Versus opción belül pedig helyi és online többjátékos meccseket vívhatunk. Harc előtt megválaszthatjuk csapatunk méretét: lehet egy nagyon erős, illetve két közepes, vagy három alacsonyabb képességű harcosunk, és a döntés főleg taktikai szempontból megfontolandó. Bármelyik lánnyal vágunk azonban bele a sztoriba, az sajnos rendkívül rövid, így a Skullgirls újrajátszhatósága inkább a többjátékos módban rejlik. Ha az MI ellen játszunk, készüljünk fel arra, hogy kissé túl agresszívra lett kalibrálva: normál fokozaton is szüntelenül bombáz minket, ami főleg a távolsági támadásokkal felszerelt karaktereknél idegesítő. A lag-mentes, online kompetitív élményt a GGPO technológia támogatja, és a cikk írásának időpontjában az egyik foltba már a Spectator mód is bekerült.

A díszletek hozzák az animés stílust, a mozgás pedig folyékonyra sikerült: a magas framerate, a kézzel rajzolt animációk és a valós idejű megvilágítás teszi kifejezetten látványossá a humoros csihi-puhit. A játék ugyan szép, de a karakterek pörgése a hátterekkel vegyítve sajnos sokszor a zsúfoltság érzetét kelti. Az aláfestő zenét Jamane Micsiru komponálta, aki a Castlevania: Symphony of the Nightban felcsendülő munkáiról ismert, és most is hangulatos dallamokat varázsolt elénk. Ami kissé kellemetlen, hogy a menüvel nem tudtam megbarátkozni, mert bármennyire is szeretne a dark deco része lenni, a kezelése egyáltalán nem praktikus.

ELŐ A BOTKORMÁNNYAL!

A PC-s port egyik legfontosabb jellemzője, hogy billentyűzettel ne is próbáljatok harcba indulni, mert már az elején elmehet a kedvetek az egésztől – már a tutorial elindítását is kontrollerrel javaslom. Az oktatómód részletesen beavat az alapos harcrendszerbe, mely a jól bevált hat gombra épül. Bevethetőek air dashek, blokkolások, több gombos szupertámadások, és szinte minden, ami a szabvány Xbox-kontroller gombkiosztásából kihozható. A Skullgirlsben dolgozik egy nagyon hasznos „antikombó mechanizmus" is, aminek köszönhetően az ellenfél végtelen láncát könnyedén félbeszakíthatjuk, mielőtt az teljesen ellehetetlenítene minket. A fejlesztést amúgy a verekedős játékokban tapasztalt tournament-bajnok, „Mike Z" vezeti, a játék megjelenéskor pedig már az első Skullgirls-mérkőzéseket is megrendezték. Összességében a Lab Zero Games munkája főleg társaságban élvezetes – már ha alapból kedvünkre valónak találjuk a tálalást.

A Skullgirls érezhetően szerelemgyerek, a folyamatosan érkező javításokon is látszik, hogy Mike Z csapata nagy odafigyeléssel csiszolgatja a programot, ami most még kisebb gyerekbetegségekkel küzd, és valószínűleg a műfaj azon rajongóinak fog tetszeni, akik vevők a játék meglehetősen egyedi stílusára. Én ugyan az utóbbiak közé tartozom, de a meglehetősen szűkös tartalom miatt a Skullgirls nem tudott huzamosabb ideig lekötni – ezt kiválóan tudta volna orvosolni egy hosszabb sztorimód, vagy még több karakter. Bár élveztem a vele töltött perceket, a játék képtelen volt beszippantani, így valószínűleg csak akkor fogom újra elővenni, ha a barátokkal közösen valami őrültebb darabbal szeretném elütni az időt – erre a célra ugyanis tökéletes.



A pókosztönünk azt súgja, hogy ezzel a morcos tekintetű leánnyal nem túl okos dolog ujjat húzni.

ADATOK

KIADÓ
Marvelous AQL

FEJLESZTŐ
Lab Zero Games

MŰFAJ
verekedős játék

MULTI
online és offline

GÉPIGÉNY

Dual Core processzor, 2 GB RAM, Intel HD 3000, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Leginkább az egyediségével kitűnő verekedős játék, ami kellemes meglepetést tud okozni, ám pár apróbb hibája kiábrándító lehet – nem lesz belőle klasszikus, de pár órányi szórakozást simán nyújt a műfaj kedvelőinek.

GRAFIKA:	**75%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

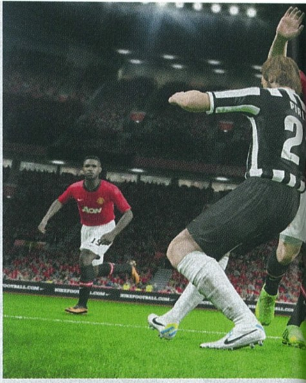
PRO

Őrült figurák, jó kombók, többjátékos módban élvezetes harcok, alapos tutorial.

KONTRA

Nem túl kiegyensúlyozott MI, túl kevés választható karakter, rövid sztori, kiábrándító főmenü.

75%



JAPÁN GÓLÖRÖM

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

[ÍRTA MO] **Mikor a játékot elindítva előbb Puccini Turandotjának egy részlete, majd Dario G az 1998-as VB-re komponált „örökbecsű" slágere, a Carnaval de Paris csendül fel, akkor már sejthetjük, hogy valami itt nincs teljesen rendben. Gyanúnk pedig többé-kevésbé be is igazolódik.**

Tavaly Maszuda Kei vette át a parancsnokságot a PES-széria fedélzetén a távozó Takacuka „Seabass" Singo után, és sikerült jó irányba kormányozni a sorozat zátonyok felé sodródó hajóját. Mivel a múlt évben szinte az alapjaitól építették újjá a játékot a derék japán fejlesztők, így érthető volt a közel sem hibátlan, ám összességében mégis biztató végeredmény. Ezek után joggal reménykedtünk benne, hogy az új grafikai motorral felvértezett idei epizód, amit csak szerényen „egy új korszak hajnalaként" aposztrofált a kiadó, a sorozat legjobb pillanatait idézi majd. Lássuk, hogy működik-e a távol-keleti futballmágia!

MASSZÍV VÁLTOZÁSOK

A legnagyobb pozitívumokat egyértelműen a látvány és a játékmenet terén könyvelheti el a PES 2014, e mögött pedig a vadiúj, nextgen képes FOX Engine áll, amit ráadásul nemcsak a konzolos, de a PC-s kiadás is megkapott. Szó mi szó, ráfért már egy esztétikai ráncfelvarrás a Konami üdvöskéjére, és a Kojima Productions szörnyetege tökéletesnek bizonyult a feladat elvégzésére – ne feledjük, hogy a motor olyan alkotások brutális látványvilágáért is felel majd, mint például a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain! Ennek megfelelően a 3D-s közönség élettel teli, a szemünk elé táruló látvány pedig pofásabb, mint valaha: a pályák, a stadionok, a játékosok modelljei mind-mind élethűek, és a környezeti tárgyak, labdák, kapufák is szebben textúráltak. Nyoma sincs a viasszerű bőrnek a játékosokon, a fényhatások kellemesek a szemnek, és végre a gyepszőnyeg sem egy zöld abroszra emlékeztet. Egyszóval grafikailag nagyot javult a széria, még úgy is, hogy nyilvánvalóan ez még nem a végső határa a FOX képességeinek, illetőleg az átvezető animációkon és a játékosok fizimiskáján volna még mit csiszolni.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
PES Productions

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

INFO

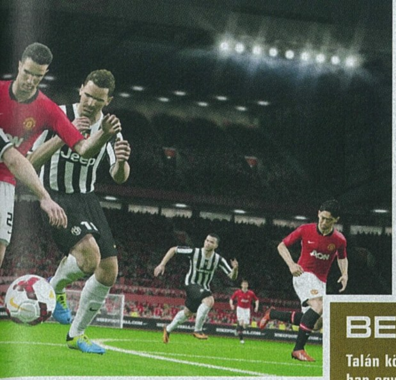
A Pro Evolution Soccer 2014 2013. szeptember 19-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra, PlayStation 2-re, PSP-re és N3D-re. A PC-s változat ára a hazai boltokban 9.500 forint környékén mozog.

A foci egyik legnagyobb szépsége, hogy sokszor felnőtt, erős férfiak dörgölőznek szorosan egymáshoz, mégsincs kiakadva emiatt senki

A PES már tavaly rálelt a helyes útra, de az elmúlt egy évben még nem sikerült annyit haladniuk, hogy elérjék a csúcsot

Nem meglepő, hogy a főbb változásokat egytől egyig az új motor köré építették a fejlesztők, így például a játékosok fizikai kontaktusaiért felelős M.A.S.S. (Motion Animation Stability System) rendszert, és a labda pattanását, pörgését, forgását még realisztikusabbá varázsoló TrueBall technikát is. Előbbi igencsak megdobja a játékélményt, végre igazi súlya van a virtuális futballistáknak, ami a csontrepesztő összecsapásokon drasztikusan érződik, ráadásul a rendszer figyelembe veszi az ütköző felek fizikai adottságait is, így a végeredmény tényleg közel áll a valósághoz. Persze ahogy annak idején a FIFA-szériába bevezetett Impact Engine esetében, még itt is találkozhatunk megmosolyogtató jelentekkel, mikor minimális kontaktust követően hatalmasat zakóznak az aranylábúak, de egyáltalában nem zavaró mennyiségben. Ennél egy fokkal kifinomultabb a TrueBall Tech, amire nem lehet panaszunk, minden felületről úgy pattan vissza a laszti, ahogyan kell, realisztikusan csavarodik, szitál a levegőben, szóval hibátlan a megvalósítás.

Ezek a változások alaposan befolyásolják a játékmenetet, ennélfogva még a tavalyinál is egy picit lassabb, taktikusabb futballt kapunk. A PES 2013-ban jól bemutatkozó funkciók tovább bővültek, a 360 fokos mozgáslehetőség kiegészült például egy, a labda és a játékos mozgását külön kezelő rendszerrel, így biztosítva az ördöngös testcseleket, az első labdaérintések új figurákkal gazdagodtak (akár a legendássá vált Bergkamp-féle alázást is leutánozhatjuk immár), a Player ID segítségével pedig megközelítőleg ötven sztár egyéni mozdulatait láthatjuk viszont a pályán. A passz- és lövési rendszer szintén fejlődött, mostantól pixelre pontosan oda tehetjük és rúghatjuk a labdát, ahová csak szeretnénk, ráadásul ahogyan csak szeretnénk: ívelve, csavarva, laposan, netán pörgetve.



BERNABÉU? CAMP NOU? ADIOS...

Talán közhelyes a PES esetében az évek óta hiányzó licencek problémáján lovagolni, de így 2013-ban egy, a műfaj legjobbja címre törő játéknál elvárható lenne, hogy minden téren felvegye a versenyt a riválisokkal. Nos, a Konami ez ügyben idén felemás munkát végzett, hiszen amellett, hogy sikerült megtartaniuk a BL-t, az Európa Ligát, az Európai Szuperkupát és a Libertadores Kupát, illetőleg felvenni a kínálatba az Ázsiai Bajnokok Ligáját, az argentin, valamint a chilei pontvadászatot, sajnos elbukták a stadionok használatához kapcsolódó jogokat. Így alig tucatnyi valós arénával találkozhatunk a játékban, a spanyol létesítmények például egyáltalában nem kaptak helyet a választékban. Sőt, a stadionszerkesztőt is kénytelenek voltak kiszedni a játékból az EA agresszív licencpolitikája miatt. Az eddig problémás jogokkal bíró bajnokságokkal kapcsolatban a helyzet továbbra is változatlan, az angol, az orosz, az amerikai és a német csapatok ezúttal is fantázianeveken szerepelnek az adatbázisban – legalábbis a szorgos játékosközösségek által készített foltok érkezéséig mindenképp.

Ennek megfelelően az irányítást bizony gyakorolni kell, mert sokkal összetettebb, sokrétűbb és nehezebb lett. Sőt, kissé talán túlbonyolított, ami a pontos kiugratásoknál érződik a legjobban, hiszen a gomblenyomást követően még egy indikátort is be kellene állítanunk, hogy hova szeretnénk valójában passzolni a bőrgolyót, ez pedig egy pörgős meccsen, ahol a játékosunkat mondjuk három védő fogja közre vérre éhesen, csaknem lehetetlen feladat. Cserébe azonban a rutinos PES-rajongók is találnak majd finomságokat még jó pár játékóra eltelét követően is. Ha mégsem boldogulnánk, akkor a tréning menüpontban az irányítás minden csínját-bínját megtanulhatjuk, de elég nagy kapufának tűnik, hogy pont a játékmenetet érintő újdonságokra nem kapunk gyakorlófeladatokat, csupán oktatóvideókon tekinthetjük meg azok működését.

KIMARADT ZICCEREK

A taktikai repertoár a Combination Play opcióval egészült ki, melyben beállíthatjuk, hogy az egyes csapatrészek milyen alapvető utasítások szerint mozogjanak a pályán, például a szélsők az alapvonalig fussanak beadás lehetőségét keresve, vagy cselezzenek befelé, az előretolt ék megtartsa a labdát vagy elvonja a bekkek figyelmét, hogy helyzetet teremtsen a társaknak, vagy éppen a belső védők

Remekül sikerült ez a kép: tisztára olyan, mintha a csíkos fiú éppen óriások elől menekülne

segítsenek-e ki a balbunkónak, ha az szorult helyzetbe kerül. Maga az ötlet nagyon jó, de ennek leginkább a nagyon-nagyon profik örülhetnek. Tippelni sem merek, hogy mennyit kellene ahhoz játszani, hogy ezeket kihasználva előnyt kovácsolhassunk magunknak, hiszen itt becsukott szemmel kell tudnunk, hogy melyik játékosunk merre mozdul a pályán egy adott szituációban.

Ugyancsak ígéretesen hangzik a futballisták lelki állapotára fókuszáló Heart rendszer is, és habár az elgondolás remek, a pályán sajnos kevés érződik mindebből. A funkció amúgy arra szolgál(na), hogy különböző színekkel jelezze a játékosok idegállapotát, ami a mérkőzés közben dinamikusan változik teljesítményük függvényében. A hazai pályán játszók alapvetően magabiztosabban rúgják a bőrt, a moráljukat pedig a közönség biztatása vagy egy-egy jó passz, szép cselsorozat csak tovább növeli. Egy rossz megoldás persze épp az ellenkező hatást erősíti, így például a büntetőknél vagy a szabadrúgásoknál nem árt egy pillantást vetni erre az értékre is, mert ha az adott játékosunk éppen maga alatt van, akkor nagyobb az esélye, hogy hibázni fog. Elviekben, mert a gyakorlatban szinte semmi különbség nem mutatkozik a különböző lelkiállapotú játékosok között.

EJNYE, KONAMI!

Éééééés ezzel végére is értünk az érdemi újításoknak. Persze a felsoroltak komoly előrelépést jelentenek, de lett volna bőven egyéb tennivaló, hogy egy igazán ütős programot kapjunk. A kezelőfelület és a menürendszer például egyszerűen pocsék, nehézkes és kusza, a dizájn pedig meglehetősen idejétmúlt tákolmány. A különböző játékmódok szinte változatlanok maradtak egy-egy jelentéktelen apróságot leszámítva: a továbbra is vontatott és sokat töltögető Master League-ben

ÉRTÉKELÉS

MD

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6305 1.8 GHz/ Athlon 64 X2 Dual Core 4600+ CPU, 2 GB RAM, GeForce GT 130/ Radeon HD 5550 512 MB VGA, 8,5 GB HDD

Az új motor és a kiváló játékmenet már egy komoly futballszimulátort sejtet, azonban a gyenge körítés és a semmitmondó tartalom könnyen lelombozhatja a kezdeti lelkesedést.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Szép grafika, összetett játékmenet, remek fizika és ígéretes, ám még nem igazán működő új funkciók.

KONTRA

Változatlan játékmódok, kevés online lehetőség, kissé bonyolult irányítás, katasztrofális UI, unalmas kommentár, na és a hiányos licencek.

83%

mostantól menedzselhetünk válogatottakat, a Become a Legendben kipróbálhatjuk a rettentő unalmas és átgondolatlan kapusposztot, azt pedig nem nevezném érdemi előrelépésnek, hogy a tavaly egészen érthetetlen módon kimaradt sima bajnokság mód visszakerült a választható opciók közé. Az online szekció pedig (ami csak az első patch telepítése után aktiválódik) igazából említésre sem méltó, mert ott aztán tényleg egy az egyben a tavalyi szegényes felhozatallal találkozhatunk. Talán csak a 11 a 11 elleni játéklehetőség jelenthet némi vonzerőt – persze csak akkor, ha majd végre működőképessé válik.

Emiatt kissé felemás szájízt hagy maga után a PES 2014: érződik rajta a rengeteg munka, de az is, hogy még pár hét feszített fejlesztéssel egy sokkal komplettebb portékával rukkolhatott volna elő a Konami, mint a végül kiadásra került majdhogynem félkész verzió. És ezt nemcsak azért mondom, mert az időjárási viszonyok leprogramozására már nem maradt idő és energia (esővel, hóval nem is találkozhatunk a pályákon), hanem mert a játék szinte minden elemében mutat kisebb-nagyobb hiányosságokat. Nyilvánvalóan ezek közül sokat javítanak majd az elkövetkező hetekben, hónapokban érkező patchek és persze a lelkes modderek, de a kiadó részéről ez nem tükröz túl szimpatikus hozzáállást. Pedig kutya kötelességük volna a legkisebb apróságra is odafigyelni, pláne, hogy már nem az örökös második helyre, hanem a műfaj trónjára pályáznak.

ÚJRATÖLTVE?

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

[ÍRTA KENDAL] AZ UTÓBBI IDŐBEN IGENCSAK EL VANNAK KÉNYEZTETVE A FINAL FANTASY-RAJONGÓK, HISZ SORRA JELENNEK MEG AZ EGYMÁSBA SZÖVŐDŐ, ILLETVE EGYMÁSTÓL FÜGGETLEN EPIZÓDOK. MÁSODIK RÉSZEK, FOLYTATÁSOS ELŐZMÉNYEK, UTÓLAGOS KITERJESZTŐ RÉSZEK. MIELŐTT BÁRKI AZT GONDOLNÁ, HOGY GÚNYOLÓDOM, SZÖGEZTESSÉK LE VALAMI: ÉLETEM ELSŐ FÜGGŐSÉGET OKOZÓ JÁTÉKA A FINAL FANTASY VII VOLT. AZTÁN A VIII... A TÖBBIRŐL ANYUKÁMAT NE KÉRDEZZÉTEK.

A 14-es szám minden franchise életében szép, ennél többel nem sok játéksorozat büszkélkedhet. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Square az elmúlt több mint másfél évtizedben – bár ebben-abban mindig megújítva kedvelt szériánkat – valami mélyen felismerhető egységet plántált minden egyes részbe. A legutóbbi epizód újfent MMORPG-ként aposztrofáltatott, követve a XI-nél elkezdett háló felé kacsintgatást.

A Final Fantasy sorozat a már említett 11. epizóddal indította meg online irányú hadjáratát, nem kis, hanem irgalmatlan nagy sikerrel. Mostanra mondhatjuk, hogy a franchise nagyon okos döntéseket hoz, és majdnem minden megjelenés egy másik játékoscsoportnak kedvez. Egy ekkora „cuccnál" (bocsánat, nem bírtam ki), mint a Final Fantasy, teljesen természetes, hogy mára már eltérések vannak a preferenciákban, jómagam például a visszaadhatatlan karakterekért és a tökéletesen megírt háttértörténetekért rajongok. De mivel (minimum a hetedik epizód óta) a Square komoly figyelmet fordít a sorozat egyes epizódjainak grafikai kivitelezésére, játszhatóságára és időtállóságára, bizony az RPG-fanatikusokon kívül is igen sokan megszerették a szériát.

Jelen tesztünk alanya azonban messze nem a legszerencsésebb csillagzat alatt született. Eredetijét (Final Fantasy XIV, 2010) a megjelenést követő hetekben annyi kritika érte (folyamatosan leálló szerverek, bejelentkezési és számlázási problémák), hogy a Square leváltotta a teljes fejlesztőcsapatot, komoly pénzeket fizetett vissza a panaszosoknak, és még azon melegében bejelentette, hogy Realm Reborn néven a felmerült gondoktól mentes verziót tár a dühös tömegek elé. Legnagyobb sajnálatunkra nem mondhatjuk, hogy ez maradéktalanul sikerült volna.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A Final Fantasy XIV: A Realm Reborn 2013. augusztus 27-én jelent meg PC-re (9.000 Ft) és PlayStation 3-ra (11.000 Ft). A játék havidíjas rendszerben üzemel, melynek minimum ára 10 dollár, de többféle csomag közül is lehet válogatni.

KALANDOROK KÍMÉLJENEK

Mostanra bevallhatom, hogy kimondottan izgatott voltam, amikor elindítottam az elsőként megalkotott karakteremet... Vagyis lettem volna, ha nem dobálnak ki a szerverről nyakra-főre minden egyes alkalommal, amikor megpróbáltam bejelentkezni. Vicces főszerkesztőnk kaján vigyorral meg is jegyezte: valószínűleg az a komoly mennyiségű (értsd: pár száz) sajtós úgy ellepte Eorzea világát, hogy már senkinek sem maradt benne hely. Hahaha... Erre tényleg. Amikor végre trükkös faj/kaszt/világ kombinálgatás után leltem olyan karaktert, amivel meg is tudtam lódulni, hááát... őszinte leszek: semmi forradalmi nem történt. Egy kifejezetten vállalható minőségű mászkálós, irgalmatlanul sok beszélgetéstől terhes MMORPG kelt életre a szemem előtt.

A bevezető videó – mint minden eddigi Final-epizód esetében – lélegzetelállító, mindamellett, hogy felskicceli a játék háttértörténetét, továbbá lendületességben és csodás képekben sincs hiány. A karakteralkotás fajok és kasztok szempontjából változatos és sokrétű (lásd keretes írásainkat), a testre szabhatóság pedig már-már túlzó részletességű, ha valaki elég időt tölt a szerkesztővel, szerintem simán megrajzolhatja valós önmagát virtuális karaktere arcaként. Külön érdekesség, hogy ezúttal eldönthető (eldöntendő) a karakter születési dátuma is. Ha ezzel megvagyunk, kiválaszthatjuk hősünk segítő „istenét" (patron), ami azért fontos, mert a patrónus nagyban meghatározza későbbi ellenállásunkat, illetve affinitásunkat a különböző elemi mágiák, csapások terén.

Na most, az valószínűleg teljesen tiszta mindenki előtt, hogyha egy karakterfejlesztgetős, világfelfedezős játékról van szó, akkor nem pusztán hentelni ülünk le, de a Realm Reborn még ennél is messzebb megy: VALÓBAN végigbeszélgetünk minden küldetésfelvételt, megtudjuk az NPC-k szakmai és érzelmi motivációit, részesei lehetünk belső vívódásuknak, miegymás. Száz szónak is egy a vége, ha egy játékban főleg csépelni szeretsz, akkor nem a Final Fantasy XIV-et keresed. Ha viszont hajlandó

Igen, első pillantásra nem tűnik túl életképes választásnak egy félszemű íjász karakter, de mindenki megnyugtatására közöljük, hogy nekünk azért egész szépen sikerült boldogulni vele az FFXIV világában.

vagy átadni magad Eorzea és a Final Fantasy világ kedves bájának (egyik missziónk során egy önmagát betegre aggódó hősszerelmes kedvesét kell emlékeztetnünk, hogy a randevú ideje már rég eljött) és enyhén beteg humorának (az első ellenfeleid katicabogarak... katicabogarak!), akkor nagyon fogod élvezni az ide-oda ténfergést.

VISSZAFOGOTT HENTELÉS

A játék elején kizárólag egyik NPC-től a másikig futkorászó küldetések várnak, és ezek már a második után nagyon unalmasak. Az egyik kereskedő például velünk küld pitereceptet a másiknak, és akkor ez még egy kifejezetten izgalmas misszió volt. Mire a hosszas és számban is erős menetelős küldetések sora után végre kijutunk a kezdővárosunkból, már 5-6. szintűek vagyunk, ennek ellenére az első pengénket, nyilunkat, öklünket vagy villámunkat (kinek mit) csak ekkor ízlelheti meg a gonosz ellenség (a már említett katicabogarak). A harcrendszer az égegyadta világon semmilyen eltérést nem mutat az eddig látott-játszott MMORPG-khez képest: kijelöl, benyes, 1-es gomb, 2-es gomb. Ami azonban mellette szól, hogy már alacsony szinteken is komoly eltérést mutat attakjaink vizuális kivitelezése. Már az első két szintlépés során megszerezhető speciális támadásaink is más és más hang- és látványeffekttel járnak, magasabb szinteken pedig egész szivárvány gyúl körülöttünk, mikor bevetjük az arzenálunkat. A harcrendszer egyediségéhez továbbá az ellenfelek támadásai is hozzájárulnak. Sok egyéb mellett érdemes megemlíteni az erdőben babot lopó makikat, akiket (naná) nekünk kell megfékezni átkos tevékenységükben. Odamész, kijelölöd, meglövöd, mire ő a világ legtermészetesebb módján – makihoz illően – sebzést okoz neked némi földről felkapott... sárral. (legalábbis én nagyon szeretném azt hinni, hogy amit az arcomba kaptam, az sár volt).

A Final Fantasy XIV újjászületését komoly technikai problémák kísérték, és a tartalmi résztől sem maradt tátva a szánk

Fejlődni viszont a játék elején csak igen kötött módon lehet (nem választható speciális támadás, vagy az, hogy melyik attribútumunk nőjön), ami kissé egysíkúvá

Mielőtt mindenki beájulna a grafika láttán, muszáj leszögezni, hogy ez a kép egy rendelt videóból származik – az FF hagyományaihoz hűen ezek most is lélegzetelállítóra sikerültek.

FAJOK A JÁTÉKBAN

HYUR

Az első migrálók, ők érkeztek először a „szomszédos" kontinensekről. Eorzea jelenleg legnépesebb faja, az emberre leginkább hasonlító felépítéssel. Bemutatásukkor a játék gyorsan le is szögezi, hogy ezt a rasszt nem a kimagasló testi tulajdonságok és az egységes kultúra jellemzi. Kimagaslóan jó gyaloglástűrők, nyelveket szélsebesen tanulnak, a legkiegyensúlyozottabb faj, kezdőknek különösen ajánlott. A „síkságiak" (Midlanders) műveltebbek a többi fajnál, míg felföldi (Highlanders) társaik jóval magasabbak és erősebbek.

ELEZEN

Eorzea ősfajának mondható, nomád népcsoport (leginkább elfek). Büszke, hajthatatlan népség, istenektől való alapjoguknak vélik Eorzea tulajdonlását. Épp ennek köszönhetően a hyurok megjelenését invázióknak tekintették, az állandó konfliktusok pedig elkerülhetetlenné váltak. Mára megmaradt két legnagyobb csoportjuk az erdei elezen (Wildwood Elezen), akik erdeiket védik körmük szakadtáig, és az alkonylények (Duskwight Elezen), akik úgy döntöttek, hogy torkig vannak a külvilággal, és leköltöztek a barlangok mélyére.

LALAFELL

Róluk kétségtelenül a hobbitok jutnak mindenki eszébe. Alacsony, gyenge testfelépítésű, eredetileg a déli szigeteken gazdálkodó emberkék voltak. A kereskedelmi útvonalak szabaddá tétele tette lehetővé számukra a bevándorlást. Síksági csoportjuk – családközpontúságuk ellenére ¬– igen jól kijön a magasabb népekkel is, és rendesen megvetették a lábukat minden nagyobb városban. Emellett komoly kézügyességükről híresek (ez a szakmatanulásnál lehet fontos), míg a dűnék között lakó társaik a tudás és tanulás szerelmesei.

MIQO'TE

A Vég Nélküli Fagy idején sétáltak át Eorzeára, a hideg elől szintén ide menekülő vadvilágot követve, amitől létük függött, és függ még most is. Hosszú ideje folytatott vadászó életmódjuknak köszönhetően kimagaslóan jó szaglással, erős lábakkal és macskaszerű farkuknak hála pazar egyensúlyérzékkel rendelkeznek. Területüket védő, vad népség, sokuk választja életmódul a teljes magányt, különösen a hímek. Két nagy csoportjuk (a Nap és a Hold Őrei) között igazi különbséget abban fedezhetünk fel, hogy a nappali és éjszakai életmód mellett a Nap Őrei fizikai, míg a Hold Őrei a szellemi, hitbéli attribútumokban erősebbek.

ROEGADYN

Megérkeztünk a tankokhoz. Nagy, szúrós szemű, irdatlanul erős lények. Kikezdhetetlen vasakarat, erős csontú testfelépítés. Nagy többségük a Tengeri Farkasok (Sea Wolf) klánjához tartozik, nem meglepő módon tengerészként, vagy éppen kalózként keresve a napi betevőt. Kisebb csoportjuk a Pokolőrök (Hellsguard) csapatát erősíti, akik testőrként vagy kovácsként tevékenykednek. Eorzea világának legtöbb területén megtalálhatók. Alkatuk és természetük harcos kaszt után kiált, szellemi képességeik álszentség-mentesen alacsonyak.

KASZTOK A JÁTÉKBAN

A HARCOS ÚTJÁNAK KÖVETŐI (DISCIPLES OF WAR)

GLADIÁTOR
Klasszikus kardforgató kaszt, választható csak egykezes kard vagy akár durva kardpajzs kombóval is. Főleg (Final Fantasy értelemben) commando szerepkörben hasznos.

ÖKÖLHARCOS
A régi szerepjátékrendszerben az ökölharcosnak a harcművész volt a megfelelője. Ez a karakter puszta kézzel küzd, páncélzata ennek megfelelően könnyű, általában bőr.

MARTALÓC
Kétkezes csatabárd. Mi többet mondhatnék még?... Klasszikus tank, mindent elsöprő fizikai támadásokkal. Igen kiegyenlítetlen kaszt, támogatás nélkül elmarad a többi típustól.

LÁNDZSÁS
Kétkezes lándzsájával a középtávú küzdelem mestere. Hatékony mágikus támogatás kíséretében talán az egyik legerősebb harcos kaszt az egész Final Fantasy XIV-ben.

ÍJÁSZ
Magabiztos kéz, sólyomszem – a távoli támadások művészi kivitelezője. Egyértelműen a játék legkiegyenlítettebb kasztja, talán ő a legalkalmasabb a magányos játékra.

A MÁGIA ÚTJÁNAK KÖVETŐI

ELEMENTALISTA (CONJURER)
A természetben fellelhető elemi erők megzabolázásában jártas mágiaforgató kaszt, melynek „fegyvere" egy megmunkálatlan fából készült masszív bot. A mágiához szükséges aethert meditáció útján a közvetlen környezetből nyeri.

VARÁZSLÓ (THAUMATURGIST)
Mély önelemzésből fakadó önismeretük képessé teszi őket az egyénben rejlő lappangó aether felszabadítására. Kiegyenlített mágiájuk miatt a legalkalmasabbak a magányos játékra. Ennek segédeszköze a jogar, fejében fókuszkővel.

ARKANISTA (ARCANIST)
Geometrikus ábrákban, ősi rajzolatokban és okkult iratokban rejlő titkok tudói ők, ezen rejtelmek ismerőiként a mágia legszerteágazóbb kombinációit képesek életre hívni. Alapkasztjuk fejlesztéséhez viszont igen sokat kell utazniuk.

teszi a fejlődési „fát". A későbbiekben is inkább a szakmák nyújtanak érdekességet, semmint az „ilyen vagy olyan lövést válaszszak?" kérdéskör.

„SZAKMA KELL A GYEREKNEK, NEM ISKOLA!"

A gyűjtögető és alkotó szakmák nagy hasonlóságot mutatnak más MMORPG-kel. Ha például egy íjásszal – igen okosan – a szövést (weaver) választjuk (ezt 10. szinttől, tehát elég hamar megtehetjük), akkor ehhez természetesen jár a növénygyűjtő (botanist) szakma felvétele. A szakmák a használat által fejlődnek, ami nagyon szerethető, de igen időigényes megoldás, különösen magasabb szinteken, ahol a fejlettebb felszerelés készítése igen nehezen beszerezhető alapanyagok felkutatását és begyűjtését követeli meg. A szakmák felvétele önmagában nem nehéz feladat, főleg, ha az ember tudja, hogy legalább megközelítőleg hol keresse a hozzájuk tartozó céhházakat. Ha a szakma a tiéd, már neki is állhatsz gyűjtögetni és eszkábálni, amit jó, ha minél hamarabb elkezdesz, mert bizonyos receptek megtanulásához százas nagyságrendű ismétlés szükségeltetik. Türelmesek előnyben.

VÁR A NAGYVILÁG

Na, a térkép. Gyorsan barátkozzatok össze egymással, ugyanis sok időt fogtok együtt tölteni! Eorzea hatalmas, konkrét kontinensméretekről beszélünk, és mindezt minimum egyszer gyalog kell majd bejárnod. Másodszor a kristálymágián alapuló teleporthálónak köszönhetően már nem kell. Izé, kellene... (Ha valaki figyelmetlen, mint általában a tájaktól elalélt gamer, vagy lusta, mint... nos, mindegy, hogy ki, akkor mehet vissza összepajtizni a teleporttal, mert a meglátogatott helyek nem automatikusan kerülnek a teleporttérképedre). A lényeg, hogy rengeteget fogsz menni. És menni. És menni.

Viszont mindezt gyönyörű környezetben, mindig változó elemek, ellenfelek és szövetségesek között teheted. A világban fellelhető faji sokszínűség nagyon izgalmas kis telepek és falvak kialakítását engedte

A srác mindenféle komolyabb eszköz nélkül kovácsol. A Final Fantasyban nincs lehetetlen.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY
Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 8800, 20 GB HDD

Kissé felemásra sikeredett „újjászületés", ami azért a Final Fantasy rajongókat képes magával ragadni – már amikor a botrányosan üzemelő szerverek hagyják őket játszani.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Gyönyörű helyek, mindenre kiterjedő testre szabhatóság, összetett szakmarendszer, az aktuális hangulatot erősítő zene.

KONTRA
Konkrétan játszhatatlan volt az első napokban, a szervertelítettség és -leállások dühítőek, és tervezhetetlenné teszik a játékra szánt időt.

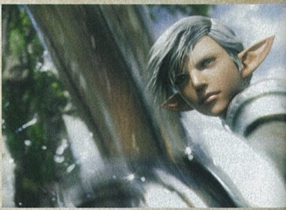
77%

a készítőknek, és ettől a kutyagolás szinte soha nem lesz monoton. Az erdei elezenek falvai komoly hasonlóságot mutatnak a valaha látott legszebb elf településekkel, a lalafellek „fővárosában" pedig minden sarkon érdemes megállni bámészkodni, mert egyszer egy utópisztikus Velencében, máskor meg egy újrastrukturált inka városban találjuk magunkat.

Nem mehetünk el szó nélkül a zene mellett sem, ami (minden veterán rajongó örömére) sokat merít az eddigi epizódokból, és amit újít, azt is nagyon alázatosan és a környezetet csodaszépen követve teszi. Például minden szintlépésnél újra van „Tádádádá-tátá-tátátá!", ami a 7. epizód óta állandósult győzelmi fanfárrá nőtte ki magát. (Olyannyira, hogy egy külföldi utam során a felszolgáló srác minden egyes asztalra került rendelés mellé elnyomta szájtrombitán. Igen, volt borravaló.)

MINDENT EGYBEVETVE

A helyszínek gyönyörűek, a zene hangulatos és kellemes, az összkép azonban nem igazán 21. századi. Bár a Final Fantasy XIV kimondottan ízléses játék, emellett helyenként embertelenül vontatott és léptethetetlen. Az



állandó beszélgetésekbe szédült fejünk szinte semmit nem jegyez meg az eredeti küldetésből, mire az erdő mélyére érünk, ahová küldtek. Ezen a tényen tovább ront, hogy a játék egész egyszerűen nem hagyja, hogy a játékos hosszabb időre elmerüljön az FFXIV világában. Egy ötórás etap alatt minimum négyszer hajított ki a szerver (e mellé természetesen az egész alkalmazás leállt), így – bár nem tudom, hogy mennyire volt rossz az eredeti Final Fantasy XIV – biztos, hogy a jelenlegi minőségért nem fizetnék a második hónapban is 13 dollárt, főleg, miután magáért az alapjátékért már le kellett perkálni harmincat.

Kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/final-fantasy

TOP 5 Final Fantasy EPIZÓD

[ÍRTA KENDAL] A különböző platformokra megjelent Final Fantasy epizódokat egyre nehezebb számon tartani, mi azonban most vettük a bátorságot, és összeszedtük azt az öt részt, ami leginkább elnyerte a tetszésünket a legendás szériából.

FINAL FANTASY VII – A KLASSZIKUS

A széria rajongóinak legnagyobb része ezzel az azóta méltán klasszikussá vált epizóddal kezdte az ismerkedést a sorozattal. Az 1994-ben kezdődött fejlesztést 1997-ben követte megjelenés, a Final Fantasy életében először Európában is. Ebben az epizódban láthattunk először 3D karaktermozgatást, előre renderelt hátterek között. A karakterek és a történet a legkevésbé kíméletes mind közül, kimondottan nehéz témákat környékez meg, úgymint a bolygó pusztítása, az elkövetett bűnök levezekelhetősége és a barátok árulása. Spoiler! Szintén ez volt az első olyan rész, amiben az egyik főszereplő életét veszti. A párbeszédek és a mimika itt még természetes, jó humorú és pimaszul merész, akárcsak a karakterek és reakcióik. Semmi felesleget nem találni a játékban, örök 10-es marad, még egy 8-as skálán is.

FINAL FANTASY VIII – A KISTESÓ

A játék 1999-ben jelent meg Playstationre, és 2000-ben, elsőként, PC-re is. Annak ellenére, hogy a platform megegyezik a 7. részével, ez a rész még annál is szebb és vizuálisan jóval összetettebb. Hatalmas világot járhatunk be, sőt, a történet során többször még az időben is utazunk. Rengeteg kedvelt ellenfél köszön vissza az eddigre már műfajteremtővé avanzsált előző részből, minden rajongó nagy örömére. A főszereplő még mindig komor és szűkszavú, de a társai, főként némelyik fiúkarakter már lágyul. A téma még mindig erős, a harcrendszer és fejlődési minta alig változott, kezelése kellemes és könnyed, a játékmenet talán valamivel intenzívebb. A PC-verzió nem lett akkora durranás, mint várták tőle, de így is nagyon fontos lépésnek számít a konzol- és PC-s platformok összebarátkoztatásának történetében.

FINAL FANTASY X – AZ ÚJÍTÓ

Az FF X 2001-ben került a piacra, a sorozat addigi legnagyobb fejlesztési költségének, 32 millió dollárnak és száz ember kétévi munkájának köszönhetően. Az első olyan rész volt a sorozat életében, amelyben élőhangos párbeszédek hangzottak el, az előre renderelt hátteret csodaszép 3D-re cserélték, sőt, még egy folytatás is készült az epizódhoz. És mégis, egyik szemünk sírt, a másik pedig nevetett. Eszméletlenül játszható, az először itt bemutatott sphere grid rendszerű fejlődési fa az azóta közel mindenhová lekoppintottak ősatyja, a harcrendszer magával ragadó, a látvány pedig annyira gyönyörű, mint egy mozgó festmény. A szereplők a Comic-Con legmerészebb beöltözöttjei, a főszereplő fegyvere egy kézilabda (!), viszont a legnagyobb sajnálatunkra itt indult el a mimika és a párbeszédek butulása – a karakterekről viselkedésük alapján nehezen hihető, hogy bármilyen világot meg tudnának menteni.

FINAL FANTASY XII – A NEHÉZ

A 12. epizód 2006-ban látta meg a napvilágot, és az eladások alapján a negyedik legnépszerűbb FF-játék vált belőle. Számos „Év játéka" díj nyertese lett, több kategóriában is. A változtatható kameraállás és a teljesen megújított „világtérkép" bensőséges, hihetetlenül kellemes játékélményt eredményez, a nagyvilágot járva olyan érzésünk támad, mintha valóban minden lépést mi tennénk meg, miközben soha nem válik unalmassá az utazgatás. Ezzel és a valós idejű harcrendszerével könnyedén a képernyő elé szegezett bárkit a végigjátszáshoz szükséges száz óra idejére. Sajnos azt is meg kell jegyeznünk, hogy a történet a széria egyik leggyengébbike, nincsenek nagy horderejű események, némelyik ellenfél csak piszok nehezen győzhető le, és van egy olyan bő egyórás küldetés a játékban, amit netes segítség nélkül konkrétan lehetetlen megoldani.

FINAL FANTASY XIII – A KÖTÖTT/SZABAD

2010-ben lehetett világszerte hozzájutni a 13. részhez, ami az első volt a PS3-re és Xbox 360-ra megjelentek között. A debütálást követően a játék eladási rekordot döntött, és a szakírók egy emberként kezdték dicsérni a programot. A játékosfórumokon azonban nem volt ennyire egyöntetű a róla alkotott vélemény. Sokan kritizálták a játékot a történet által kötött linearitása és az ebből fakadó mozgásszabadság hiánya miatt, ami a játék első 25 órájára maradéktalanul igaz is. Érdemes hozzáfűznünk azonban, hogy a Square által először itt használt Crystal Engine eddig nem tapasztalt játékélményt nyújt. A harc látványa és dinamikája, valamint a játék előrehaladtával egyre összetettebbé váló Paradigm (szakma alapú) rendszer kimondottan egyedivé teszi ezt az epizódot. Arról nem is beszélve, hogy a történetet követő utójáték minden szempontból felért egy önálló játékkal.

KI ITT BELÉPSZ...

OUTLAST

[ÍRTA CHRIS] Még áll a szőr a karunkon az új Amnesia végigjátszása után, máris itt egy újabb lebilincselő horrorjáték, amelynek végigjátszása során legalább kétszer alsóneműt, egyszer pedig egeret is kellett cserélnünk, mert izzadó tenyerünktől tönkrement benne az elektronika.

Az Outlast tipikus példája annak, hogyan lehet alacsony költségvetésből kiváló szórakoztató terméket kreálni. Persze nincs ebben semmi eget rengető, rengeteg hasonló példát láthattunk már, elég csak a Penumbrára vagy a PC Guru teljes játékaként is megjelent Amnesiára gondolni, melyek magukon hordozzák a „kiváló garázsprojektek" feliratú matricát. Ebbe a körbe került most be a Red Barrels első alkotása, az Outlast is, ami mellett az Amnesia gyakran csak másodhegedűsnek tűnhet.

ADATOK

KIADÓ
Red Barrels

FEJLESZTŐ
Red Barrels

MŰFAJ
horrorjáték

MULTI
nincs

INFO

Az Outlast 2013. szeptember 4-én jelent meg, kizárólag PC-re, digitális terjesztésben. Legegyszerűbben a Steam áruházában szerezhető be, akció nélkül 19 euró (nagyjából 6.000 forint) fejében.

A GONOSZ HALOTT ÉS AZ ŐRÜLT

A játéknak azért vannak gyengébb elemei, ezek közé tartozik az alaptörténet is. E szerint Miles Upshur szabadúszó újságírót alakítjuk, aki egy nap névtelen tippet kap, hogy nézzen utána, mi zajlik a Mount Massive Asylum nevű, a Murkoff Corporation irányítása alatt álló zárt osztályú pszichiátrián. Hősünk természetesen félelmet nem ismerve ellátogat az intézménybe, ami már első ránézésre is úgy néz ki, hogy józan ember még nappal se menne a közelébe, nemhogy éjjel, ahogy azt Miles teszi. Persze firkászunkat keményebb fából faragták nálunk, ezért el is indul körbenézni a hatalmas épületben, egy szál magában, az éjszaka közepén. Valószínűleg még nem látott elég horrorfilmet ahhoz, hogy tudja, ebből semmi jó nem sülhet ki – eláruljuk, hogy nem is fog. Először is, ahogy azt már az első másodperctől sejteni lehet, az épületkomplexum egyáltalán nem lakatlan, hiába kellene annak lennie. Telistele van meztelen, különféle bőrcafatokból összetákolt emberekkel, akik egyébként még a legbarátságosabb lakói a háznak, és többnyire csak békésen veregetik a fejüket a falba, vagy nézik a statikus zajt a televízióban. Akadnak viszont dühöngő őrültek is itt, akik simán péppé verik a fejünket, ha összefutunk velük. De mielőtt spoilert sikítva továbblapoznátok, abbahagyjuk a történet ecsetelését – inkább lássuk, miből áll a játékmenet!

MÁSODIK ÉRZÉK

Az Outlast játékmenetét úgy a legegyszerűbb bemutatni, ha rögtön párhuzamot vonunk közte és az Amnesia között. Két nagyon hasonló programról van tehát szó, lényegében egy belső nézetből játszható, puzzle-elemekkel tűzdelt akció-kalandjátékról, amiben a lényeg nem a harcon vagy a szörnyek aprításán van, hanem azon, hogy

egy jól felépített történetfonalon végigvezessenek minket, miközben idegeinket egy nyálkás, szúrós bottal piszkálgatják. Lőni vagy harcolni egyáltalán nem tudunk, célunk elsősorban az életben maradás lesz, na és persze az, hogy kameránk segítségével dokumentáljuk az intézményben történt eseményeket, hogy végül a lehető legtöbb információt begyűjtsük arról, miben is mesterkedik a gonosz Murkoff nagyvállalat. Ez persze nem lesz egyszerű feladat, hiszen a helyszín nem egy turisztikai központ, hanem az őrültekháza, ahol a legtöbb ajtó zárva van, amelyik pedig nincs, az majdnem biztos, hogy valami észbontó, egészen rettenetes dolog felé terel minket.

A játék pikantériáját épp a fent említett két dolog jelenti. Az első tehát az, hogy harcolni egyáltalán nem lehet, így folyamatosan menekülnünk kell az életünkre törő emberek és ki tudja mik elől. Csupán úgy védekezhetünk a támadókkal szemben, ha

HÁROM BORZONGATÓ JÁTÉK, AMIT MÁR NAGYON VÁRUNK

A horrorjátékok manapság a reneszánszukat élik, sorra jelennek meg az ilyen témájú programok, mi pedig most összeszedtük, hogy a PC Guru szerkesztősége szerint melyik az a három játék, amelyekre a közeljövőben érdemes lesz odafigyelni a műfajon belül.

THE EVIL WITHIN

Chris meg van győződve arról, hogy a The Evil Within lesz 2014 legjobb horrorjátéka, hiszen úgy néz ki, mint a Resident Evil és a Silent Hill szerelemgyereke. A játékot a japán Tango Gameworks hegeszti, a stúdió alapítója pedig Mikami Sindzsi, a Resident Evil sorozat szülőatyja. Várjuk!

DAYLIGHT

A Daylightnak már a trailere is olyan, amit csak erős idegzetű nézőknek ajánlunk. Nagyon hasonlít az Outlastra, annyi különbséggel, hogy kamera helyett okostelefonnal fogunk világítani. Különlegessége, hogy a játéktér véletlenszerűen generált szobákból épül fel.

DYING LIGHT

A Techland következő nagy dobása nagyon hasonlít a Dead Islandre, tehát nem annyira keményvonalas horror, mint az Outlast vagy az Amnesia – viszont eszméletlen jól néz ki! A harcjelenetek, a parkourös rohangálások, a félig elpusztult világ... Mind csábítóan hangzik.

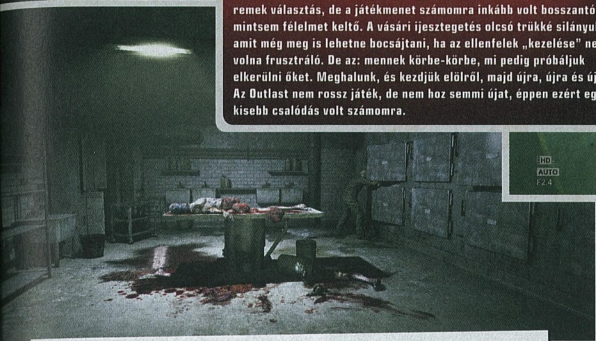
MÁSVÉLEMÉNY

CHRIS MELLETT A SZERKESZTŐSÉG MÁSIK NAGY HORROR-RAJONGÓJA IS KIPRÓBÁLTA AZ OUTLASTOT. LÁSSUK, HOGY Ő MIT GONDOL A JÁTÉKRÓL:

CHOCHO **NEM RAGADOTT MAGÁVAL**

Az Outlastot Chris Steam-accountjával együtt kértem kölcsön, csak hogy lássam, milyen is az Amnesia: A Machine for Pigs aktuális kihívója. Nos, vegyes tapasztalataim vannak. A játék nagyon jól néz ki, és a környezet is remek választás, de a játékmenet számomra inkább volt bosszantó, mintsem félelmet keltő. A vásári ijesztegetés olcsó trükké silányul, amit még meg is lehetne bocsájtani, ha az ellenfelek „kezelése" nem volna frusztráló. De az: mennek körbe-körbe, mi pedig próbáljuk elkerülni őket. Meghalunk, és kezdjük elölről, majd újra, újra és újra. Az Outlast nem rossz játék, de nem hoz semmi újat, éppen ezért egy kisebb csalódás volt számomra.

Hallottunk már „balesetekről", amelyek a WC-n történtek, de eddig ez tűnik a legdurvábbnak



Az mondjuk teljesen normális, hogy hullák vannak egy hullaházban, de azért a személyzet jobban is figyelhetett volna, hogy a különböző testrészek ne borítsák be keresztül-kasul az egész helyet

megpróbálunk elbújni előlük, na és persze rohanunk, ahogy a lábunk bírja, csapkodva magunk mögött az ajtókat, ami rövid ideig feltartja a mumusokat. Elbújhatunk szekrényekbe, ágyak alá, dobozok mögé, de ideális fedezéket nyújt számunkra a sötétség is, amely lepelként takar el minket a fürkésző szemek elől. A másik különleges elem hősünk kis kézi kamerája, amellyel egyrészt rögzíthetjük az érdekesnek tűnő eseményeket, feliratokat, jelenségeket (ezek bekerülnek a naplónkba és a jegyzeteink közé, amiket később elolvashatunk), másrészt pedig éjjellátó üzemmódja segítségével a sötétben is tudunk navigálni. A kamera működtetéséhez természetesen energiaforrásra is szükségünk van, tehát folyamatosan kutatnunk és keresgélnünk kell aksik és elemek után, hogy mindig legyen a szerkezetben elég szufla arra az esetre, ha egy vaksötét területre tévednénk.

MAGASFESZÜLTSÉG

Jó pár dolognak klappolnia kell ahhoz, hogy egy igazán jó rémtörténetet kapjunk. Először is kell egy izgalmas, lehetőleg kliséktől mentes sztori. Ebben az esetben már az alapfelállást hallva is sejthető, hogy bizony az Outlast ezen a téren nem igazán domborít, és bár a sablonos indítás után kicsit érdekesebb fordulatokat vesz a történet, ez sem igazán emeli különösebb magasságokba az alkotást. Aztán ott van ugye a tálalás, ahol viszont már valamivel jobb a helyzet. Sőt! Ebből a szempontból a Red Barrels csapata kiváló munkát végzett, ugyanis mind a látvány, mind pedig a zene és a hangok is pazarra sikeredtek, együttes összhatásuk pedig már önmagában elegendő ahhoz, hogy folyamatosan rettegjünk az Outlast amúgy 4-5 órás végigjátszása során. Bár azt hihetnénk, hogy a helyszín sajátossága miatt hamar ismétlődő textúrákba, repetitív helyszínekbe botlunk, ez szerencsére nem így van. A játéktér megfelelő mértékben változatos, a bevilágítás és az árnyékok pedig rendkívül hideg és félelmetes hangulatot kölcsönöznek mindennek, ami a szemünk elé kerül, főleg akkor, ha az éjjellátó kamera optikáján keresztül csodáljuk az egészet. A karakterek mozgása ugyan egy kicsit robotszerű, de igazából ez sem zavaró.

Ugyan nem ártott volna még egy kicsit csiszolni az Outlaston a kiadás előtt, de az élményt így sem felejtjük el egyhamar...

Bár a játék gyakran él a sablonos, általam különösen gyűlölt „ezt most hirtelen betolom az arcodba, hogy megijedj" elemekkel, majdnem végig sikerül megőriznie sajátos, feszültségekkel teli hangulatát, amelyek együttes kombinálásával gyakran kerülünk nem túl kellemes, infarktus közeli állapotba. A játék végig sikeresen érezteti velünk, hogy itt bizony semmi esélyünk a túlélésre, aminek köszönhetően végig kényelmetlenül ülünk a székünkben, attól rettegve, hogy mi fog történni velünk, ha benézünk a következő sarkon. Ha pedig nem menekülünk el, vagy nem bújunk el időben, akkor bizony jöhet a checkpoint visszatöltése – és higgyétek el, semmi kedvetek nem lesz újra átélni egy üldözést vagy lopakodós jelenetet! Ezért aztán előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy aki a végigjátszásra adja a fejét, az jobb, ha alaposan felköti azt a bizonyos gatyát, ugyanis számtalan alkalommal lesztek olyan jelenetek részesei, melyek során égnek álló szőrszálaitok még egy rádióadást is képesek lesznek befogni – aki viszont kedveli az ilyesfajta megmérettetést, az igazi csemegére számíthat.

„Kezit csókolom, a szokásos hentes ma szabadságon van, de nyugalom, én is nagyon jól tudok szeletelni..."

ÖRDÖGŰZŐT IDE!

Igazából csak egyetlen gond van az Outlasttal, de az olyannyira belerondít az összképbe, hogy kénytelenek voltunk jó pár százalékot levonni a végső értékelésünkből – ez pedig az, hogy a játék csúnyán bugos. Átesünk egyes felületeken, nem jó helyen ment a játék, de a legdurvább hiba, amivel találkoztunk, hogy miközben ellenfeleink üldöznek minket, gyakran úgy összezavarodnak, hogy egész egyszerűen csak lecövekelnek egy helyben, és úgy maradnak. Persze simán átsiklanánk e bug felett, ha egyszeri esetről lenne szó, de sajnos az a helyzet, hogy legalább három alkalommal belefutottunk, ráadásul nemcsak PC-n, hanem Xboxon is, ami már megbocsáthatatlanul rombolja az amúgy remek illúziót. Reméljhetőleg a fejlesztők hamar kijavítják ezeket a bosszantó hiányosságokat, és akkor majd minden a helyére kerül, jelenlegi állapotában azonban az Outlast bizony nem tűnik végleges terméknek. Nagy valószínűséggel a hibák korrigálására hamarosan sor kerül – ezután hozzáadhattok legalább 10%-ot az értékelésünkhöz, ugyanis tény, hogy kevés olyan félelmetes és hangulatos horrorjátékot láttunk mostanában, mint a Red Barrels Games alkotása.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

2.2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB NVIDIA GeForce 9800GTX vagy ATI Radeon HD 3xxx szériás VGA, 5 GB HDD

Méltó vetélytársa a híres Amnesiának, hiszen a rettegés és a félelem itt is garantált. Nagy kár, hogy a játék csúnya bugokkal tarkítva jelent meg.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Remek hangulat, lenyűgöző látvány, nagyszerű zene, és még az ára (19 euró) is viszonylag barátságos.

KONTRA

Kicsit rövid, nem járnak achievementek hozzá, és elég durva bugok rondítanak bele az összképbe.

80%

Kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/outlast

A MONUMENTALITÁS SZIMFÓNIÁJA

Castlevania
Lords of Shadow
Ultimate Edition

[ÍRTA WILSON] **Kifejezetten megdöbbentő volt, mikor a konzolokon mindig irtózatosan rossz epizódokkal jelentkező Castlevania sorozat kulcsa nyugati kézbe került, de a fantasztikus Lords of Shadow minden félelmet eloszlatott. A PC-s változat láttán ismét csak azt mondhatjuk, hogy ez volt a lehető legjobb döntés!**

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
MercurySteam Climax Studios

MŰFAJ
akció-kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Castlevania: Lords of Shadow PC-s verziója 2013. augusztus 27. óta kapható a Steamen, nagyon barátságos, 25 eurós áron, és ez a verzió (hivatalosan Ultimate Edition) már a konzolra megjelent DLC-ket is tartalmazza.

Mi a közös július 4-ben és augusztus 20-ban? Az, hogy mindkettő nemzeti ünnep: előbbi az amerikai függetlenség napja, utóbbi Magyarország nemzeti és állami ünnepe. Ha a történelem igazságos lenne (és a szórakoztatóiparnak is lenne ekkora befolyása), akkor még június 23-a is bekerülhetne a sorba. Ekkor nem egy ország született, nem avattak királyt, és még csak az űrlények létezésére sem született bizonyíték, csupán megjelent egy aprónak éppen nem nevezhető játék, amit úgy hívtak: Super Mario 64. A Mario-sorozat már korábban is a Nintendo, egyúttal a videojáték-világ legikonikusabb, legismertebb szereplője volt, ám az SM64 új magasságokig repítette a szériát. Köszönhette ezt annak, hogy kiváló epizód volt, a legnagyobb érdeme mégsem ez, hanem hogy történelmet írt: bebizonyította, hogy ki lehet lépni a síkból, és lehet 3D-ben is folytatni a korábban megkezdett kalandokat. Voltak ugyan előtte is próbálkozások, de a modern platformjátékok stílusa ezzel született meg, az általa elért eredmények pedig mind a mai napig gazdagítják a játékvilágot. A „dimenziók közti" váltás azonban sokaknak nem ment zökkenőmentesen. Ilyen volt az a Castlevania-sorozat is, amely szintén a Nintendo 64-en kísérelte meg a fejlődést, méghozzá legendásan borzalmas végeredménnyel. A szimplán csak Castlevaniának hívott fejezet bukott, méghozzá nagyot, és a bravúr az évekkel később érkező PS2-es Lament of Innocencenek sem jött össze, így egészen a 2010-es Lords of Shadow-ig kellett várni arra, hogy a Konami összeszedje a bátorságát, és megpróbálja kiköszörülni a csorbát.

VAN HELSING 2.0

A Lords of Shadow története ott kezdődik, ahol más játékoké végződik: egy vérre menő harccal, ami csak első látásra tűnik annyira látványosnak, hiszen mindössze pár vérfarkas legyőzéséről, és egy falunyi ártatlan paraszt megvédéséről van szó a szakadó esőben, az éjszaka sötétjében. Főszereplőnk, Gabriel Belmont nem teljesen önzetlenül vadássza le a rondaságokat, hiszen nem sokkal a sztori kezdete előtt sötét erők tették el láb alól kedves nejét, Marie-t, így hősünk egy, a gonosz kiirtását célul tűző rend tagjaként járja a vidéket, hogy elnáspángoljon mindenkit, aki arra érdemes, és közben lehetőleg bosszút is álljon a gyilkosság elkövetőin.

Nyoma sincs Drakulának, felfedezésre váró kastélynak, vagyis azon jellemzőknek, melyeket minden Castlevania tartalmaz. Az ok? A Lords of Shadow csupán felületesen használja azokat az elemeket, amelyeket az elődei, ez azonban csak azoknak fog feltűnni, akik betéve ismerik a franchise történelmét. A kizárólag PC-n játszók ebbe a körbe nem igazán tartoznak bele, hiszen az első és mostanáig utolsó kiadás erre a platformra az 1986-os Castlevania volt, amely barátok

Fura szerzetekben nincs hiány a játékban, és a többségüket bizony jól meg is kell verni.

KISGÉPRŐL NAGYGÉPRE

Egyelőre érthetetlen, hogy miért, de halloween napján, azaz október 31-én XBLA-ra és PSN-re is megjelenik az eredetileg 3DS-re kiadott Castlevania: Mirror of Fate. Az aktuális, kézi konzolos generáció egyetlen Castlevania-epizódja nem éppen a sorozat csúcspontja: a Lords of Shadow-hoz hasonlóan a linearitást erőlteti, amit az elkötelezett rajongók ezúttal is szentségtörésként éltek meg. Rosssznak azonban egyáltalán nem nevezhető, de pályái és felépítése miatt sokkal jobban működik 3DS-en, mint a tévé előtt ülve. Egy PC-s változat azért jöhetne!

Ha a szárnyas, vámpírszerű lényről nektek is a Van Helsing ugrik be, akkor nem vagytok egyedül!

A PC-s port minősége példaértékű, hiszen nem egy szimpla átiratot kapunk, hanem egy, az asztali gépek képességeihez igazított játékot. Nyami!

között is 27 év távolságot jelent. Az eltelt évek alatt nagyot fordult a világ, és a Lords of Shadow nem hasonlítható egyetlen korábbi fejezethez sem. Stílusát tekintve akció-kalandjáték, amely rengeteget kölcsönöz a stílus nagyjaitól. Harcrendszerét a God of Wartól örökölte, néhány főellenfelét egy az egyben a Shadow of the Colossustól lopta, de ezenkívül még vagy féltucat nevet lehetne felhozni ihlető forrásként. Baj, hogy tulajdonképpen nincs benne sok eredetiség? Egyáltalán nem, egyrészt azért, mert PC-n a Darksiders az egyetlen értékelhető alternatíva, másrészt a nyilvánvaló nyúlások ellenére a Lords of Shadow önmagában is megállja a helyét – méghozzá nem is akárhogy!

A NAGY VADÁSZAT

Gabriel bosszúhadjárata frenetikus: az alsó hangon is 20 órás sztori során ezernyi helyszín járható be, milliónyi szörny kaszabolható le, és olyan csatákban és élményekben lehet részünk, melyeket lehetetlen lesz elfelejteni. A harc a több képernyő magas titánnal, az összecsapás a vadak kigyúrt, vérszomjas urával, az egykoron fényűző civilizációk hátrahagyott romjainak felfedezése… csupa olyan dolog, amely megindokolja mind a játék hosszát, mind annak változatosságát. Mert vannak ugyan rettentő monoton részei, felesleges töltelékfejezetei, de a játék utólag kárpótol mindenért. A LoS világa egész egyszerűen fantasztikus: az európai, középkori/gótikus stílusú építmények, a hihetetlenül díszes külső- és belső helyszínek, a legendákból ismert lények megelevenedett változatai, a míves szobrok, a kiváló fény- és árnyjátékok, az eltérő napszakok és évszakok olyan összjátékot eredményeznek, ami miatt a Castlevania azt a hatást kelti, mintha egy izgalmas fantasyregény lapjai elevenednének meg, csak a gyeplő éppenséggel a te kezedben van.

Az elsődleges, és tulajdonképpeni egyetlen fegyver természetesen továbbfejleszthető, sőt, egyenesen kötelező a „tuning", a harcok ugyanis meglehetősen nehezek tudnak lenni. Négy-öt csapás is elég az elpatkoláshoz, a kezdetben megtanult 2-3 fajta ütés pedig végtelenül kevés a boldoguláshoz, a vérfarkasok, vámpírok, wargok, démonok, szellemharcosok és gépesített rondaságok pedig könyörtelenek. Mindig falkában támadnak, ritkán hagyják magukat védtelenül, és képesek egyszerre több oldalról is osztani a kemény csapásokat. Fejlesztésből szerencsére rengeteg van, a szokásos könnyű/nehéz ütéseket kombinálva extra gombnyomogatással, valamint idővel egy egyszerű, de mégis mély mágiarendszerrel, mely a sötétség és a világosság közti kontrasztra épül. Előbbit elsütve többek között életerő-visszatöltést lehet elindítani, utóbbival pedig a sebzés növelhető. Vannak lények, melyek immúnisak a mágiára, vagy páncél, esetleg pajzs védi őket: ilyenkor rétegenként kell lefejteni a védelmüket, aztán jöhet a hagyományos péppé verés.

Elképesztően igényes port, a Castlevania: Lords of Shadow az egyik legjobb dolog idén, ami a PC-s játékosokkal történhetett.

PÉNZ HELYETT GÖMBÖK

A fegyver fejlesztését és a harcot az egyszerű tárgyhasználat hivatott kiegészíteni. Az arzenál alig négy tételből áll: dobókésből, az egyszerűbb lények figyelmét elterelni képes, szentjánosbogárszerű tündérekből, a vámpírok bőrét leégető szenteltvízről, valamint egy olyan, több darabból felépítendő mágikus kristályból, amely egyetlen gigantikus támadással el tud intézni egy egész képernyőnyi ellenfelet. Ezek mindegyike turbózható is a fentebb említett mágiával, aminek nem csak a harcok, de a feladványok során is sok szerep jut, az egy tucatnál is több fejezet során ugyanis rengeteg logikai probléma vár ránk. Kezdetben csak kapcsolókat állítgatunk, később tükörrendszereket mozgatunk, a történet felétől pedig az ennél sokkal összetettebb, sokszor 10-15 percre is megállít parancsoló masinériákat kell működésre bírni. Habár sok olyan akadály van, amire nem feltétlenül lett volna szükség, de mivel a játékmenet nagyját így is a harc adja, ezért mindenképp kellett valami, ami megtöri az esetenként monoton küzdelmeket. Sajnos az ellenfelek változatossága nem kielégítő, az új lények csak 3-4 óránként jelennek meg, és még a végjátékban is lehet olyan rusnyaságokkal találkozni, amelyek az első órákban is megkeserítették a vámpírvadászok életét.

Ha bármit is fel lehet róni a Lords of Shadow-nak, az pont ez: túlságosan hosszú. 13-14 óra alatt csak a feléig lehet eljutni, és ezt a tempót nem képes tartani a történet, főleg nem az egyes fejezetek elé beszúrt narráció, ahol Patrick Stewart meglehetősen túljátszva mesél olyan dolgokat Gabrielről, melyeknek amúgy nyomát sem találni a játékban. A rögzített kamerarendszer sem változott semmit a konzolos változat óta, így több frusztráló szituációt is szülhet a képernyőváltással együtt járó „irányfordulás", ahol rendszerint felborul a „fel-le-jobbra-balra" korábbi rendje. A hibák sora ezzel azonban véget ért, különösen a PC-s változaté, amely túlzás nélkül minden idők egyik legigényesebb átirata. Az egy dolog, hogy minden textúra és az egész látvány tűéles a hároméves eredetihez képest, az viszont már egyenesen példaértékű, hogy a képfrissítés megduplázódott. Ezért, na meg az epikusság fogalmát alapjaiban újraíró harcaiért, a Gyűrűk Urát is kenterbe verő zenéiért, továbbá a monumentalitás tökéletes ábrázolása miatt is a Lords of Shadow minden idők egyik legjobb akció-kalandjátéka. Lehet, hogy sok eredetiség nincs benne, amit viszont tud, azt közel tökéletesen adja elő.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9 kompatibilis 512 MB VGA, 15 GB HDD

A Lords of Shadow már a konzolos változat megjelenésekor is fantasztikus élmény volt, de a megduplázott képfrissítés miatt csak most, PC-n nyerte el igazi, végleges formáját.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Fantasztikus játék, példaértékű port. Ennél szebb játékot ebben a stílusban PC-n nem találni!

KONTRA

Talán túlságosan is hosszú, néha túl sok az üresjárat, és a veteránoknak kicsit hiányozhat a klasszikus Castlevania-felépítés.

90%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/castlevania

LÉLEKTŐL LÉLEKIG

COGNITION: An Erica Reed Thriller
EPISODE FOUR: The Cain Killer

[ÍRTA KREDENC] **A negyedik résszel véget ért Erica Reed története, így nem maradt más hátra, mint fejet hajtani a Phoenix Online Studio gárdája előtt – mert igen, a záróepizód is épp annyira kiváló, mint elődei, és méltóképpen fogja keretbe a szériát. Így kell ezt csinálni!**

Ez a hónap a folytatásokról is szól, és miután nagyot csalódtam a Raven második felvonásában (lásd tesztünket az 52. oldalon), őszintén reménykedtem benne, hogy másik kedvencem, a Cognition nem fog ilyen csúnyán bánni velem. Nos, nem bánt, sőt: a POS csapata bebizonyította, hogy nagyon értenek ehhez a műfajhoz, és egy egészen kimagasló epizóddal zárták le Erica Reed sztoriját. Pedig a Cain Killer alcímű rész sem kínál túl sok játékórát, egy délután alatt simán végigjátszod – ám az élmény annyira sűrű, és a finálé annyira megérinti a lelked, hogy jómagam aznap estére visszavonulót is fújtam, és még másnap is éreztem az utórezgéseket. Érhet-e el játék, egyáltalán bármilyen szórakoztatóipari média ennél erősebb hatást? Nem hinném...

A NAGY FINÁLÉ

Ahogy említettem, ez a felvonás, akár-csak a Raven emlegetett második etapja, szintén elég rövid, és érdekes módon így ki kell használnunk mindkét hősünk különleges képességét, hogy megoldjuk a feladványokat. Erica talán legjobb „mágiája" a regresszió, amikor valakinek az emlékét kell mozaikdarabkákból, utalásokból, tárgyakból helyreállítani, és ehhez most is lesz szerencsénk, ami számomra a játék egyik legjobb része volt, de ugyanilyen remek egy másik minijáték, amelyben a korábbi gyilkosságot színhelyeit rekonstruáljuk hasonló módon. A fejlesztők tehát nem felejtették el a nagy történetmesélés közben, hogy itt mégiscsak

A Cognition nem egy hibátlan sorozat, de az apró bakik ellenére is az utóbbi idők egyik legjobb kalandjáték-szériája.

más párhuzamot is lehet találni a King Art munkájával: itt is korán (már az előző etapban) fény derült a két negatív főhős, azaz a sorozatgyilkos, valamint a bűnözőket és bűnüldözőket gyilkoló másik elkövető személyére, így erre az epizódra a szálak elvarrása és pár homályos pont megvilágítása maradt. Ám a Phoenix Online tehetséges csapata nem akarta megúszni a dolgot: mindent belesűrítettek ebbe a pár órába, egyfajta esszenciáját kínálva a Cognition játékmechanikájának, mindezt pedig egy remek történetszállal fűzték össze, mely erős morális kérdésekkel állítja szembe a játékost.

A zárófelvonásban a két főszereplőt felváltva terelgetjük, illetve egy ponton együtt is, szabadon váltogatva köztük – a srácok erre, azaz a kooperációra építették fel a puzzle-k jelentős részét, egy kalandjátékról van szó, így aki szereti törni a fejét, bőven megtalálja a számítását ezúttal is.

SZINTE HIBÁTLAN

Persze a hangsúly mégiscsak a sztorin van, amit a srácok egy további minijátékkal színesítettek: bizonyos szituációkban el kell nyernünk egyes szereplők bizalmát, amit a megfelelő dialógusopciók kiválasztásával tudunk elérni; a képernyő jobb alsó sarkában egy kijelző mutatja az illető hozzánk fűződő viszonyát. Ez egy újabb réteg tehát, ami kétségtelenül érdekes, és picit feldobja a párbeszédeket is, no meg magát a játékot, hiszen érdemes egy

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Cognition kalandjáték-sorozat korábbi epizódjainak tesztjeire, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/cognition

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online Studio

FEJLESZTŐ
Phoenix Online Studio

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9.0c SM3 VGA, 7 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Cognition negyedik része az első évad méltó lezárása. Aki egy tartalmas, jó sztorijú kalandjátékra vágyik, és nem riad vissza a komolyabb hangvételtől sem, nem fog csalódni Erica Reed történetében!

GRAFIKA: **73%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Remek sztori, ötletes feladványok, a két hős váltogatása és a bizalomrendszer tovább színesíti a játékot.

KONTRA

A szériára jellemző, az alacsony büdzsére visszavezethető alapproblémák: pár amatőr szinkronhang, gyenge animációk és kissé üres „díszletek".

89%

EZ BIZONY NEM EGY MESEVILÁG, HANEM EGY PSZICHOTHRILLER, AHOL IGEN DURVA DOLGOK TÖRTÉNNEK

másik végigjátszásban (vagy visszatöltött mentésben) kipróbálni a két végletet.

Az összkép tehát eddig kedvező – de nem mehetek el szó nélkül a hibák mellett sem. Számomra a legnagyobb tüske Rose, pontosabban a szinkronhangja. Az őt narráló hölgy sajnos nem áll feladata magaslatán, és bár ez az eddigi részekben is észrevehető volt, az a pár mondatos szerep annyira nem volt gáz – most azonban a játék kulcsmomentumában kellene helytállnia, ráadásul egy erősen emocionális szituációban, és itt bizony már nagyon zavaró a szinte érzelemmentes szövegmondás. A grafikai összhatás szintén nem változott – a 2D-s átvezetők és a 2D-s karakterek úgy-ahogy rendben vannak (bár a két megoldás között azért nagy a kontraszt), de a hátterek továbbra is szegényesek, üresek, ez picit alávág a hangulatnak. Ráadásul ebben a részben van egy-két olyan (számomra meglepő) logikai baki, ami szintén kizökkentheti a játékost a beleélésből. De ahogy írtam, az összkép rendben van, nagyon is – Erica Reed története az utóbbi évek egyik legjobb kalandjátéka (és egyben pszichothrillere), ami a műfaj (felnőtt, és felnőttlelkű) kedvelői számára mindenképpen ajánlott vétel.

INGATAG KÁRTYAVÁR

IRONCLAD TACTICS

[ÍRTA MAHMUD] **Washington, 1864. Észak és Dél küldöttei három év vérontás után asztalhoz ültek, hogy pontot tegyenek a polgárháború végére. Mivel a tárgyalások nem vezettek eredményre, elhatározták, hogy más módon oldják meg a konfliktust: egy tízórás kártyapartival.**

Jobb híján a bevezetőben összehozott szösszenet is lehetne az Ironclad Tactics kerettörténete – persze csak akkor, ha a Zachtronics képletéből kivennénk a steampunk fegyvereket és a háromméteres páncélozott robotokat, melyeket a fejlesztők a történelem terepasztalára álmodtak. De miért is tennénk ilyet?

Kifogytunk a tuti egységekből, így csak a nagyi ósdi kávéfőzőjével tudunk odavágni az ellennek!

NEM HAZÁRDJÁTÉK

Robotokkal csatázni remek móka, még akkor is, ha azok történetesen kétdimenziósak, és kártyák formájában kapjuk őket kézhez. Akik látták már közelről Hatalom Kártyái, netán Magic the Gathering lapokat, most joggal gondolhatják, hogy az Ironclad Tactics is egy körökre osztott játék gyűjtögetéssel és pakliépítéssel – ám ennek a feltételezésnek csak a második fele igaz. Az alternatív polgárháború ütközetei nagyon is valós időben zajlanak, és bármennyire műfajidegen ez a megoldás, a gyakorlatban remekül működik. Persze senki se gondoljon idegtépő reflexjátékra: a csaták kezdetekor a bal alsó sarokban elkezd ketyegni egy óra, melynek mutatója nem perceket, hanem harci fázisokat jelöl. Innen olvashatjuk le,

Az Ironclad Tactics ötletes és élvezetes játékélményt nyújt, komolyabb tartalom híján azonban gyorsan rá lehet unni

hogy egységeink mikor fognak mozogni és támadni, illetve visszaszámolhatunk a következő akciópont megszerzéséig. Utóbbiak jelentik az Ironclad Tactics egyetlen erőforrását, vagyis ezek elköltésével pakolhatunk új kártyákat az „asztalra".

A különböző laptípusok közül természetesen a már említett robotok a legfontosabbak, ugyanis amellett, hogy ők a legszívósabb egységek, a legtöbb csatában csak velük szerezhetünk győzelmi pontokat. Ezek beváltása meglehetősen egyszerű: mindösszesze annyit kell tennünk, hogy a páncélozott monstrumokat a pálya egyik végéből a másikba tereljük, ezzel megszállva a Konföderáció bázisát. Akadályokban és ellenállásban azonban sosem lesz hiány, így nem árt a robotokat extra alkatrészekkel és fegyverekkel felszerelni, melyeket szintén kártyák képében játszhatunk ki. A felsoroltak mellett persze használhatunk konvencionális gyalogságot is, bár az ő szerepük általában stratégiai pontok és az egyes pályákon elhelyezett ágyúk elfoglalásában merül ki.

Húszlapos paklinkat a csaták között tudjuk szerkeszteni, új kártyákat pedig ezek kipipálásával nyithatunk meg. Ahhoz azonban, hogy minden lapból megszerezzük a maximális négy darabot, különféle kihívásokat is teljesítenünk kell (például veszteségek nélkül győzni), ezért érdemes minden pályát többször végigjátszani. Szerencsére az ütközetek még sokadjára sem válnak monotonná, hála a változatos kihívásnak és a valós idejű harcnak, ami fokozott figyelemre, gazdálkodásra és jó időzítésre sarkall.

Az újszerű játékmenet ráadásul egy egészen fogyasztható történettel párosul, amit a fejlesztők képregényes formában tárnak elénk. A sztori egy fiatal tudós, Maxwell útját követi végig a polgárháború kitörésétől annak lezárásáig, és a komolyabb téma ellenére sok mókás karaktert felvonultat. Sajnos a legnagyobb kakukktojás éppen főhősünk, akivel hogy, hogy nem szinte sosem tudtam azonosulni – persze az is lehet, hogy bennem van a hiba. A történet mindenesetre remek hangulatot kölcsönöz a játéknak, csúcspontját pedig nem is a zárófejezettel, hanem a zseniális stáblistával éri el.

MINDENT EGY LAPRA?

A kérdés persze az, hogy mindez megér-e tizennégy eurót. Nos, a választ rátok bízom, de tény, hogy jelen állapotában az Ironclad Tactics csupán ennyit tud nyújtani: egy nagyjából tízórás kampányt és néhány jóízű nevetést. És hogy mi hiányzik? Nyilván egy olyan többjátékos mód, ami újabb jutalomkártyákkal és pakliépítési lehetőségekkel még hetekig le tud kötni – erről azonban egyelőre csak álmodozhatunk. A dologban ugyanakkor az a legfájóbb, hogy az Ironclad Tactics már most is négyféle többjátékos móddal kecsegtet, ám a szervereken uralkodó pangás miatt lényegében lehetetlen ellenfelet találni. Fifikás riválisok nélkül pedig az ember úgy érzi, hiába nyitott meg kemény harcok árán szinte minden kártyát, ha nincs senki, aki ellen bevethetné őket.

A játék élettartamát csak akkor tudjuk meghosszabbítani, ha steames barátainkat hívjuk csatába – szerencsére velük nemcsak egymás ellen, de kooperatív módban is harcolhatunk. Ám az igazság az, hogy kis idő után még így is rá lehet unni a játék tizenöt pályájára (melyeket a lapok megnyitásához már legalább négyszer végigjátszottunk), és bizony a többi jutalomkártyát sem nehéz egy-két óra alatt feloldani. Ennek fényében pedig talán érdemes megvárni az Ironclad Tactics két kiegészítőjét (új küldetésekkel és kártyákkal), illetve egy kedvező árcsökkenést vagy akciót a vásárlás előtt, máskülönben hamar bedobhatjuk a lapjainkat.

ADATOK

KIADÓ
Zachtronics

FEJLESZTŐ
Zachtronics

MŰFAJ
stratégiai kártyajáték

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 700 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Alternatív polgárháború kártyákkal, gyűjtögetéssel és meglepően feszes játékmenettel. Sajnos a többjátékos módra ráférne egy sorozás.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Pergő kártyajáték steampunk robotokkal és szórakoztatóan komolytalan történettel.

KONTRA

A többjátékos mód csak haverokkal életképes, és még így is hamar kifogy az újdonságokból.

72%

Mennyivel érdekesebb lenne a polgárháború a töriórán, ha ott is lennének steampunk robotok...

Divinity Dragon Commander

Tűzokádó hibrid

[ÍRTA MAHMUD] **Nehéz megmondani, hogy miért is igazán emlékezetes játék a Divinity: Dragon Commander. Talán a jetpackkel felszerelt, mágikus sárkányok párbajai miatt? Vagy inkább azért, mert legalizálhatjuk a melegházasságot, és feleségül vehetünk egy csontvázat...?**

Azt hiszem, már ez a dilemma is jól szemlélteti, miféle torzszülött szabadult a világra a Larian Studios boszorkánykonyhájából. Bár a belga srácok foggal-körömmel ragaszkodnak az általuk megteremtett Divinity-univerzumhoz, a Dragon Commander szinte semmiben sem hasonlít a széria többi tagjára. Más stratégiai játékokra már annál inkább: lesz itt körökre osztott térképböngészés a Total Warból, valós idejű harc a StarCraftból, sőt, még kártyagyűjtögetés is a Magic the Gatheringből. Az intenzív agyalásba ugyanakkor gyakran berobbannak az irányítható és fejleszthető sárkányok, az így kapott káoszt pedig a szerteágazó történet próbálja összefogni – szerencsére inkább több, mint kevesebb sikerrel.

Sárkány a trónon

A sztori szerint Rivellon első császárát saját elfajzott gyermekei gyilkolják meg, hogy aztán egymás között marakodhassanak a megüresedett trónért. A néhai uralkodó leghűbb szolgái azonban elhatározzák, hogy a konspirációból kimaradt utód mellé – azaz mellénk – állnak a véres polgárháborúban, és újraegyesítik a megosztott birodalmat. Tervük egyetlen bökkenője, hogy becses személyünkre a legtöbb alattvaló csak a „fattyú" szóval utal a játék elején, a jó császár ugyanis ifjúkorában alaposan megtévedt, és egy emberalakot öltött sárkánnyal szűrte össze a levet... Hamarosan kiderül azonban, hogy vitatott származásunknak megvannak a maga előnyei, hiszen félvér lévén bármikor szárnyas, tűzokádó gyíkká változhatunk, ez a képesség pedig – talán mondani sem kell – nagy segítségünkre lesz az éppen dúló háborúban.

Mielőtt azonban belevetnénk magunkat a csata sűrűjébe, rengeteg dolgunk lesz a bázisunkként szolgáló léghajó fedélzetén. Először is itt adhatunk parancsot hadseregünk fejlesztésére, hogy újabb, halálosabb egységekkel vehessük fel a harcot testvéreinkkel, illetve új képességekkel ruházhatjuk fel a már meglévő hadigépeket. Ugyanez érvényes személyes arzenálunkra is, vagyis hű mágusunk segítségével sárkányerőnket is fejleszthetjük, ami a gyakorlatban új passzív képességeket, és pusztítóbb támadásokat jelent. Ezek megnyitásához ugyanakkor nem árt, ha birodalmunk fokozatosan terebélyesedik, hiszen csak így juthatunk egyre több fejlesztési ponthoz.

A Divinity teljesen új vizekre evezett, és bár a végeredmény nem hibátlan, a stratégia hibrid még így is bőven szórakoztató

Az uralmunk alatt álló tartományokat a hajó stratégiai térképén tudjuk menedzselni: itt rendelhetjük el a különböző épületek felhúzását, illetve a szükséges egységek legyártását. Seregeinket (a Rizikóból ismerős) bábuk szimbolizálják, melyekkel körönként egyet léphetünk, ugyanakkor nem árt figyelembe venni, hogy bizonyos (jellemzően légi) egységek mozgástere jóval nagyobb, mint az átlagos földönfutóké. Amint egy tartományon belül ellenséges erők találkoznak, kezdetét veszi a harci fázis, ám még ezen belül is rengeteg döntést hozhatunk az első ágyú eldördülése előtt. Először is lehetőségünk lesz a már említett kártyák kijátszására, melyek különféle harctéri bónuszokat, új sárkányerőket, vagy akár extra egységeket is adhatnak az adott kör során. Bár az így szerzett előnyök rendkívül hasznosak lehetnek, a lapokkal nem árt takarékoskodni, hiszen csak bizonyos speciális épületek tudnak rendszeresen újakat „termelni". A következő fontos döntés, hogy a csatát magunk szeretnénk-e levezényelni, vagy egyik tábornokunkra bízzuk annak megvívását – utóbbi esetben fizetnünk kell, hogy némi időt takarítsunk meg, és egy gombnyomásra megkapjuk az adott ütközet eredményét.

„Minden politika"

Ám mielőtt még rátérnénk a valós idejű csatákra, nem mehetünk el szó nélkül a tábornokok és a tanácsadók mellett, akik sajátos módon a Dragon Commander legkidolgozottabb karakterei. Előbbiek azon túl, hogy helyettünk irányítják a rájuk bízott egységeket, néhány körönként stratégiai, vagy adott esetben diplomáciai javaslatokat terjesztenek elénk. Ezek általában szoros összefüggésben vannak a szóban forgó tábornok

ADATOK

KIADÓ
Larian Studios

FEJLESZTŐ
Larian Studios

MŰFAJ
stratégiai játék

MULTI
van

INFO

A Divinity: Dragon Commander 2013. augusztus 6-án jelent meg Európában, legegyszerűbben a Steam játékáruházában szerezhető be, 40 eurós áron.

A Dragon Commander ütközetei még képeken nézve is rendkívül látványosak, kár, hogy magában a játékban nincs idő gyönyörködni bennük

Tippek, trükkök, tanácsok

MINDENT A NÉPÉRT!

A stratégiai döntésekkel garantáltan felbőszítünk majd valakit, ezért könnyen arra vetemedhetünk, hogy pusztán morális alapon foglaljunk állást egy adott kérdésben. Ehelyett azonban célszerű minden döntés előtt mérlegelnünk, hogy mely tartományokban állomásoztatjuk a legtöbb egységet, illetve hol számítunk harcra a közeljövőben. A törvényhozásnál elsősorban az ott élő népek érdekeire figyeljünk!

GYORS TERJESZKEDÉS

Sajnos a Dragon Commander nem igazán díjazza a defenzív játékot, ezért igyekezzünk mihamarabb meghódítani a semleges területeket – legyen szó a tartományok megszállásáról, vagy a stratégiai pontok elfoglalásáról az RTS-módban. Arra mindenesetre ügyeljünk, hogy a nagy terjeszkedés hevében fővárosunk (vagy bázisunk) ne maradjon védelem nélkül, főleg ha határos egy ellenséges területtel.

LASSÚ VÉGJÁTÉK

A sietség ugyanakkor nem minden esetben indokolt. Ha a térképen már sarokba szorítottuk az ellenfelet, és bőséges erőforrásokkal rendelkezünk, a kivárás sokkal célszerűbb az azonnali lerohanásnál. Így módon minden fejezet végén megnyithatjuk az összes elérhető fejlesztést, de pár kör alatt a kincstárat is szépen megtölthetjük. A módszer ugyan enyhén csalásszagú, de kezdő játékosoknak ajánlott.

DIVINITY: A NÉV KÖTELEZ?

Amikor Bate valahol a szerkesztőség és a helyi Tesco között megkérdezte, hogy a Dragon Commandernek van-e bármi köze a korábbi Divinitykhez, csak annyit vágtam rá nevetve: „semmi”. Mint később kiderült, ebben nem volt teljesen igazam, hiszen stílusváltás ide vagy oda, a Larian új játéka bizony magán hordozza az elődök néhány jellegzetességét. Ezek közül talán a döntési rendszer a legfontosabb, jobban mondva az a sajátosság, miszerint tetteink következményekkel járnak ugyan, de nem vonnak maguk után semmiféle morális beskatulyázást. A Divinity világában nem feltétlenül létezik jó és rossz, ahogy abszolút helyes, mindenkinek tetsző döntések sincsenek. Aki pedig nem érné be ennyi hasonlósággal (és kívülről fújja Rivellon történelmét), felkészülhet néhány visszatérő szereplőre is.

személyiségével, döntésünkkel pedig azt is befolyásoljuk, hogyan viszonyulnak majd hozzánk a későbbiekben. Emiatt például sosem sikerült túl bensőséges kapcsolatot kialakítanom az ultrafeminista Catherine-nel, aki úgy követelt tőlem egyenlő bérezést a hajón szolgáló nőknek és férfiaknak, mintha ő lett volna az ismert univerzum helytartója. Markáns személyiségüknek (és a remek szinkronszínészeknek) köszönhetően tehát nehéz semlegesnek maradni a tábornokokkal szemben, sőt, egy alkalommal olyan őszintén dühbe gurultam a mindig arrogáns Edmund miatt, mint stratégiai játékban még soha (sajnos kirúgni nem lehet őket).

Első győzelmeink után a tanácsadók is tanyát vernek a léghajó egyik csarnokában, ám az ő javaslataik sokkal nagyobb jelentőségűek, mint a tábornokok óhajai. Az „ötök” lényegében Rivellon népeit képviselik a tündéktől az élőholtakig, ám mivel alapvetően különböző fajokról van szó, egy olyan kérdés sem lesz, amiben sikerülhetne közös nevezőt találni. A már említett melegházasságot például a

Ez nem csak stratégia, de kőkemény politika is, szóval észnél kell lenni a különböző döntéseknél!

Nagyon jó, ha ezt olvassátok, akkor le tudtátok venni a szemeteket a jobboldali vöröske melleiről

tündék küldötte szeretné törvénybe foglalni, míg a konzervatív, sörhasú törpék és a bigott élőholtak kézzel-lábbal tiltakoznak a javaslat ellen. A helyzet talán mókásnak tűnik, ám a következmények nagyon is komolyak: ha elutasítjuk az indítványt, támogatottságunk visszaesik a tündék lakta tartományokban, ami akár a termelést, vagy a seregek utánpótlását is veszélyeztetheti. Mivel pedig két-három körönként kell hasonló helyzetekkel szembesülnünk, döntéseinket nem árt alaposan végiggondolni a mindenható kattintás előtt.

VILLÁMHÁBORÚ

„De elég már a mocskos politikából, irány a csatatér!" Nos, az igazat megvallva ez az a gondolat, ami soha nem fogalmazódott meg bennem a játék során, méghozzá ugyanabból az okból kifolyólag, amiért a cikk végére hagytam a valós idejű harcot. A szomorú tény ugyanis az, hogy a Dragon Commander sokkal jobban működik körökre osztott, átpolitizált stratégiaként, mint pergő RTS-ként. Az ember persze hajlamos azt gondolni, hogy az ütközetek saját kezű levezénylése a játék „legjava”, főleg jelen esetben, amikor egy halálosztó sárkány képében személyesen is ott lehetünk a csatatéren. Az első összecsapások után azonban rá kell döbbennünk, hogy mindez nem több, mint szükséges rossz.

A valós idejű csaták ugyanis kaotikusak, nehezen kezelhetőek és igazságtalanok. Minden pálya ugyanarra a sémára épül, vagyis foglalj el minél több stratégiai pontot, hogy aztán lerombold az ellenfél bázisát. A probléma abban áll, hogy a gépi egységek már az első másodpercben megkezdik a rendkívül agresszív terjeszkedést, így mire mi nagy nehezen felmérjük az aktuális pályát, az ellenfél már vidáman elfoglalta a stratégiai pontok felét. A csaták emiatt gyakran eszeveszett kapkodásba fulladnak, amit csak súlyosbít a Dragon Commander leegyszerűsített kezelőfelülete, és az általános áttekinthetetlenség. Hát persze, de ott a sárkány – gondolhatnánk. Nos, tény és való, hogy remek móka tűzgömbökkel odapörkölni a felénk masírozó tankoknak, ám azzal is számolnunk kell, hogy amíg sárkányformában osztjuk a halált, egységeink irányítása még korlátozottabbá válik, ráadásul építkezésre és gyártásra már egyáltalán nincs lehetőség. Ennek fényében pedig kétszer is meggondoljuk majd, hogy éppen érdemes-e szárnyas gyíkká vedleni, és hosszabb távon könnyen eljutunk arra a pontra, amikor a csatákat már inkább tábornokainkra, vagy a vakszerencsére bízzuk...

TÚLZOTT AMBÍCIÓ

Összességében mégsem állítható, hogy a Dragon Commander rossz játék volna. Legnagyobb hibája, hogy túl sok minden akar lenni – rengeteg forrásból merít, de van, ahonnan nem eleget. A hiányosságokért ugyanakkor kompenzál a változatos és rugalmas játékmenet, illetve a gépi stikliktől mentes többjátékos kampány opciója. Ha a te ereidben is sárkányvér folyik, mindenképp megér egy próbát!

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 7600 256 MB VGA (vagy hasonló), 15 GB HDD

Hibrid stratégia változatos játékmenettel, komoly döntésekkel, és remek karakterekkel. Fogyasztása körökre osztva ajánlott.

GRAFIKA:	80%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	74%

PRO

Összetett birodalomépítés és hadviselés, szórakoztató politika, emlékezetes tábornokok és tanácsadók kiváló szinkronszínészekkel.

KONTRA

A valós idejű harc csiszolatlan, sőt gyakran frusztráló, a pályák sablonosak, az oktatómód pedig csapnivaló.

76%

FEJLESSZ OKOSAN!

A játék elején sok tekintetben a bőség zavarával küzdünk, különösen a laborban elérhető fejlesztések terén. Bár az új hadigépek mindig csábítóak, kezdetben érdemes inkább meglévő egységeinket hatékonyabbá tenni a különböző passzív és aktív képességek feloldásával. Hármas szintű földönfutókkal olcsón kivonhatjuk az ellenség behemótjait a forgalomból (feltéve, hogy azok gyengén felszereltek).

RITKA SÁRKÁNY

Bár senkit sem szeretnék lebeszélni a sárkányforma használatáról, egyjátékos módban nem feltétlenül kell nagy hangsúlyt fektetni mágikus képességeink fejlesztésére. Ezekre csak akkor lesz szükségünk, ha mi magunk vezényeljük le az ütközeteket, és a körülményes irányítás miatt ekkor is csak rövid időre bújhatunk majd sárkánybőrbe. A mágia használata többjátékos módban javallott igazán.

A LEGJOBB OTTHON

Seregeink irányításánál mindig vegyük figyelembe az érintett tartományok védelmi bónuszát (entrenchment)! Ez az érték jellemzően akkor a legmagasabb, ha a szomszédos területeket is mi birtokoljuk, beleértve a tengeren túli tartományokat is. Száz százalékos bónusz mellett minden egységünkből még egyet kapunk, ha az ellenfél támadásba lendül, ám ez természetesen fordítva is igaz lehet.

BÍZZ A TÚLERŐBEN!

Ez a körökre osztott módban is aranyszabály. Minden körben célszerű legalább egy-két új egységet legyártani, hogy ne szorulj vissza a fegyverkezési versenyben, ezzel párhuzamosan pedig elsősorban az ellenfél termelőkapacitásait érdemes célba venni a kampány során. Néha a kártyák is segítenek: van, amelyik lerombol egy ellenséges gyárat, egy másik a hadra fogható lakosok számát csökkenti.

MIAMI HŐHULLÁM

NBA 2K14

[ÍRTA CHOCHO] **A 2K Games NBA-sorozata mindig minőségi epizódokkal örvendeztetett meg minket, és a tavalyi NBA 2K13 minden korábbinál magasabbra tette a lécet. Most viszont eljött a pillanat, mikor kifogyott a szél a fejlődés vitorlájából, és ezen még a Heat színeiben virító LeBron James sem tud változtatni.**

Az NBA 2K14-gyel lezárult egy korszak, hisz idén végre tényleg visszatér az EA-féle NBA Live!-sorozat, elsőként biztosítva potenciális kihívót a 2K remek szériája számára. A magasztos jelző nem túlzás: az NBA 2K10 óta folyamatos fejlődés tapasztalható, a játékok egyre jobbak, így mindenki kíváncsi volt, vajon mit hoz ki a Visual Conceptsből a konkurencia aktivitása. Ráadásul érkezőben vannak a nextgen konzolok, még nagyobb nyomás alá helyezve a kosarasszérián dolgozó csapatot. A körülmények ismeretében azt hihetnénk, hogy a 2K most aztán beleadott apait-anyait – ezzel szemben a helyzet az, hogy a rajongók Messiásként várt programja nem képes bravúros hárompontost dobni az idei szezonban.

LEPATTANÓ

Az NBA 2K14 hihetetlenül hangulatos, zenés montázzsal nyit, ami alatt rögtön megcsodálhatjuk a PlayStation 4-re és Xbox One-ra érkező változat brutális látványvilágát – hogy aztán annál nagyobbat koppanva érjünk talajt a kockafejű, elkent textúrák köntösében feszítő játékosok láttán. Hát igen, ami tavaly még megbocsátható volt, az mostanra teljesen nevetségessé vált. Az NBA 2K14 egyszerűen csúnya, a karaktermodellek közepes minőségűek, a pálya pedig az élethű felépítés ellenére is csak egy rideg, miniatűr makett benyomását kelti. Egyelőre csak a PlayStation 3-as változathoz volt szerencsénk, ami nagy képernyős tévére kötve végül is szódával elment, de tekintve, hogy a PC-s átiratot tavaly is megnyirbálták (például hiányoztak a tükröződő felületek és az árnyékok), kicsit aggódunk, hogyan szerepel idén kedvenc platformunkon a program. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a körítés most is profi. A menük hangyányit átláthatóbbak lettek, de a tavalyi, Jay-Z által meghatározott irányvonal jelenleg is dominál. A zenei anyag páratlan, a játék betöltésekor rögtön Kanye West és Rihanna próbál meggyőzni bennünket arról, hogy tekerjük fel a fényerőt, mert ezt bizony látni akarjuk. Egyedül a program indítását megelőző, LeBron James-féle közhelytenger nem nyerte el a tetszésünket. A kosaraslegenda a saját vállát simogatva darálja el látványosan unatkozva, hogy a kosárlabda bizony kemény dolog, és neki 110 százalékot kell beleadnia a pályán, ahol persze tök mindegy, kik vannak körülötte, csak magára számíthat. Most komolyan, LeBron, tudsz te ennél jobbat is!

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

INFO

Az NBA 2K14 2013. október 4-én jelent meg PS3-ra, Xbox 360-ra és PC-re. A program Xbox One-ra és PlayStation 4-re is kiadásra kerül a konzolok premierjekor, vadonatúj grafikusmotorral.

EZ MÁR CSAK 2 PONT

A játékmódok között kutakodva idén is megtaláljuk a szinte kötelező sztárcsináló lehetőséget, ami ezúttal LeBron James karrierjét adja a kezünkbe. Ráadásul a Path to Greatness immár kétféle módon is játszható: maradhatunk a Miami Heatnél, hogy a következő hét szezon során egyre feljebb húzzuk a patinás csapatot, vagy indíthatunk egy „Fantasztikus utazást", mely során más csapatok is leszerződtethetik LeBront. Ebből már kitalálhattátok, hogy az idei Path to Greatness a 2K11-es Michael Jordan-féle múltidézés után James jövőjét adja a kezünkbe, ami igen kreatív ötlet. A megvalósítás azonban már nem ilyen fényes, ugyanis korlátozott számú etap áll rendelkezésünkre, amikhez a játék producerének bevallása szerint LeBron Jamesnek semmi köze sincs, ő csak a Heattel kapcsolatos, konzervatív út megtervezésében vállalt szerepet. Ennek ellenére érdekes látni, hogyan képzelték el a játék tervezői a jövő NBA-idényeit, és pozitívum, hogy most már nem kell elérnünk egy bizonyos pontszámot ahhoz, hogy fejest ugorhassunk a Path to Greatnessbe.

A képeken még egész tűrhetően néz ki a játék, de mozgás közben már nagyon műnek hat az egész

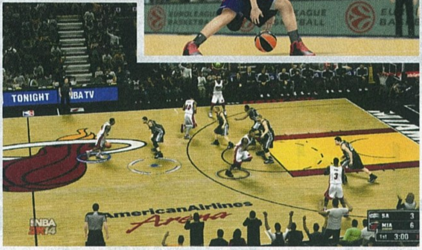
ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az NBA 2K13-ról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy egyszerűen pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/nba2k13

„KING JAMES" BIOGRÁFIÁJA

LeBron Raymone James, vagy ahogy az NBA-ben ismerik, „a Király", 1984. december 30-án született Ohio államban, egy 16 éves anyától, aki egyedül nevelte fel a korai jövevényt. LeBron élete nem volt könnyű, de a sors kegyes volt a fiúhoz: isteni tehetséggel áldotta meg a kosárlabdában, amit először gyerekként az AAU-ban kamatoztatott, majd a középiskolában tovább halmozta a sikereket. James nyughatatlan jelleme már ekkor is megmutatkozott, hiszen fiatalon is többször összetűzésbe keveredett az ohiói atlétikai bizottsággal. Profi karrierje 2003-ban kezdődött a Brooklyn Netsnél, ahol az „Év újonca" díjat zsebelte be. 2004 és 2008 között már igazi szupersztár volt, 2010 óta pedig a Miami Heat játékosa. Karrierje egyre magasabbra ível, egyesek szerint nagyobb ikon, mint amilyen Jordan volt. Ugyanakkor a botrányok sem kerülik el: nyáron doppingolással vádolták, és azt is beismerte, hogy drogozott a gimiben.



Az idei év legnagyobb újdonsága, hogy „King James" bőrébe bújva építhetünk karriert az NBA-ben

Elég választanunk egy játékot, és élvezni a közeljövő kosaras miliőjét. Ráadásul a fejlesztők próbálták a hitelességre törekedni, így előfordulhat, hogy 2015-ben nem azok a legnagyobb sztárok, akik ma.

A Path to Greatnessen túl egyébként nem sok újdonságot találunk az NBA 2K14-ben: ismét indíthatunk saját játékost (akit sajnos a program indításakor akkor is le kell generálnunk, ha nem akarunk ezzel a móddal foglalkozni), de a My Player gyakorlatilag teljesen ugyanaz, mint a 2K13-ban volt, ami szintén nem sok újat hozott a 2K12-höz képest. Micsoda? Hogy most már játszhatunk a barátainkkal is? Hoppá, igen, ennek örvendünk, de a helyzet az, hogy 2013-ban már nem esünk hanyatt egy ilyen alapvető funkció bevezetésétől. Hasonló a helyzet a tavalyi sztár My Teammel, amiben egy virtuális kosaras álomcsapat felépítése a cél, online cserélhető, vehető kártyákkal: csak apró módosítások érhetők tetten benne, például megjelentek a bronz-, ezüst- és arany bajnokságok, illetve adott a 2014-es NBA-évadhoz kapcsolódó tornák ígérete, de ez még a jövő zenéje.

FAULT, DE ÉR

Az NBA 2K-sorozatban évente eljátsszák, hogy átalakítják az egyébként teljesen jól működő irányítást, hogy a játékosoknak folyton újra kelljen tanulni a kezelést (ezzel keltve a változás illúzióját). Tavaly az analóg karral való célzás és dobás okozott miniinfarktust a rajongóknak, most pedig az lesz felelős az ősz hajszálakért, hogy ezt a mechanikát is ejtették, helyette a karok rövidebb-hosszabb húzogatásán van a hangsúly: minél folyamatosabb a hüvelykujjunkkal bemutatott mozdulatsor, annál életszerűbb animációkat látunk a képernyőn. Akik sokat játszanak az NBA 2K14-gyel, megtanulják értékelni az új irányítást, mert tény, hogy valamivel közelebb hozza a virtuális labdabalettet a valóshoz, viszont komoly negatívum, hogy a program nem nagyon igyekszik beavatni minket az új módszer rejtelmeibe. Van ugyan oktatómód, de a program ezen része csak fájdalmas általánosságokat ver a fejünkbe, ráadásul irtó unalmas az egész, sokkal hasznosabb az MI ellen játszani pár meccset, hogy belejöjjünk a dologba.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Az NBA 2K14 jó játék, de ezt elsősorban az elődök által kitaposott ösvénynek köszönheti. Vannak hiányosságai és nem igazán mutat fejlődést, pedig most, hogy jön az NBA Live!, elkélne mindkettő.

GRAFIKA:	60%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Még mindig kiváló hangulatot produkál, és megmutatja az NBA jövőjét.

KONTRA

Alig változott valamit, az oktatómód pedig továbbra is gázos.

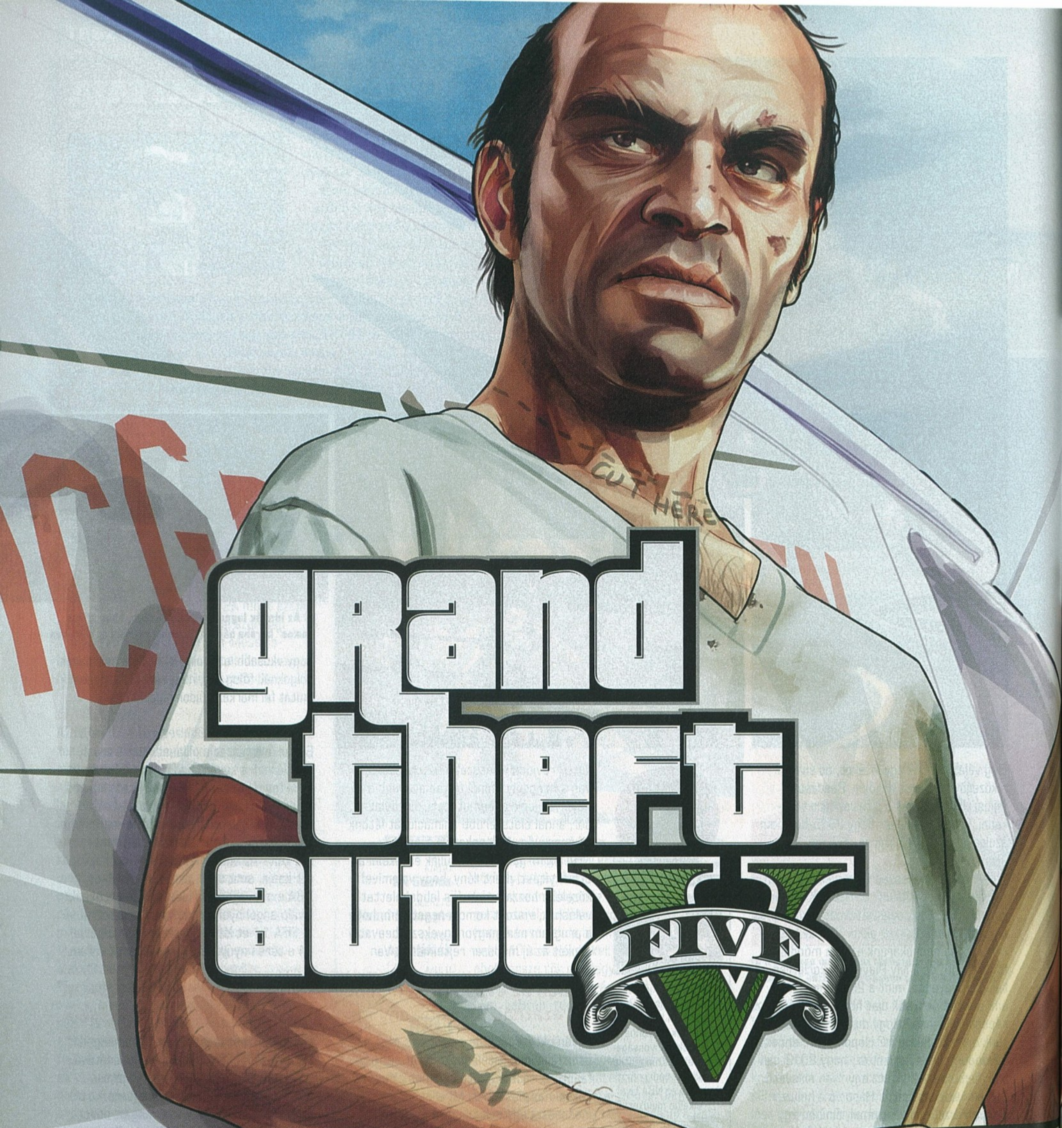
80%

Ebben az évben csak minimális újításokra futotta az NBA2K sorozatnál, és ez bizony meg is látszik a végső értékelésen.

És ha már az MI-nél tartunk, már most szólunk, hogy nem szabad sokat várni tőle. A bamba játékosok sokszor nehézségi szinttől függetlenül bámulnak maguk elé egy lepattanó láttán, mintha fogalmuk sem lenne, hogy mi történik körülöttük, és irtó szürreális látvány, ahogy az egész csapatunk lefagy egy döntő kellős közepén. A fizika és a labdakezelés tavaly rendben volt, idén viszont ezt is átalakították, ami apró bugokhoz vezetett. Előfordul, hogy a labda irreális ívet ír le a levegőben, vagy csak simán nem oda repül, ahová küldtük. Bosszantó apróságok ezek, amiket könnyedén javítanak majd az első foltban, de azért furcsa, hogy az egy évvel ezelőtt működő rutin erőszakos cserélése ilyen kellemetlenségeket idézett elő. Lehet, hogy okosabb lett volna maradni a már bevált dolgoknál, főleg úgy, hogy a játékdizájn nem mutat fel markáns újdonságokat?

EZ A 110 SZÁZALÉK?

Elérkezett hát az a pillanat, amire tavaly óta várnak a kosárlabda rajongói: értékelni fogjuk az NBA 2K14-et! Nincs könnyű dolgunk, mert a fentebb taglalt hibák ellenére is igaz a játékra, hogy most is egy kerek egészbe gyúrt termék benyomását kelti. Az ember leveszi a polcról és azt kapja, amit várt, azaz egy 2014-es NBA extravaganzát, hivatalos licencekkel, kiváló angol nyelvű szakkommentátorral (a FIFA 14-et látva aggódunk az NBA Live! 14 e téren nyújtott színvonaláért), és ami mindennél fontosabb, frenetikus hangulattal. Ez utóbbi faktor pedig megbocsátóvá teszi az NBA-sorozatot kedvelő játékosokat és kritikusokat, megmagyarázva a tengerentúli újságírók irtó magas, bőven 90 százalék feletti értékeléseit. Pedig az az igazság, hogy az NBA 2K14 több ponton inkább térfélcsere, mint győzelem: a játékmódok nem változtak eléggé, pedig bőven lenne még mit fejleszteni, például a My Playerben a menedzselés sokkal több lehetőséget kaphatna. Olyan érzést kelt az NBA 2K14, mintha nem lett volna rá elég idő vagy energia, s erre magyarázatot adhatnak a nextgen konzolok, amik a bevezetőben is említett új grafikusmotor miatt rengeteg erőforrást vontak el a Visual programozóitól. A magunk részéről nagyon kíváncsiak vagyunk az Xbox One-os és PS4-es kiadásra, mert a mostani gépek ereje már egész egyszerűen limitálja a kiadott játékok lehetőségeit. Erre pedig kiváló iskolapélda az NBA 2K14.



[ÍRTA **BATE**]

ALIGHA VOLT OLYAN JÁTÉK AZ ELMÚLT HÁROM ÉVBEN, AMIT AKKOR VÁRAKOZÁS ELŐZÖTT VOLNA MEG, MINT A GTA V-ÖT. SZEPTEMBERBEN AZONBAN VÉGET ÉRT A FÉL ÉVTIZEDE TARTÓ BÖJT, ÉS GRANDIÓZUS CIKKÜNKBŐL KIDERÜL, HOGY A ROCKSTAR LEGÚJABB ALKOTÁSA MEGUGORJA-E A RAJONGÓK ÁLTAL ELKÉPESZTŐEN MAGASRA HELYEZETT LÉCET.

A GTA hagyományainak megfelelően a játék jelentős részét fogjuk különböző verdák volánja mögött tölteni, és érdemes észben tartani, hogy nem mindig a leggyorsabb autó a legjobb választás

Mielőtt rátérnék a Grand Theft Auto V kivesézésére, had áruljam el nektek, hogy bár GTA-rajongónak tartom magam (a Vice Cityben töltött napjaim a legjobb videojátékos emlékeim közé tartoznak), a római négyes számmal ellátott epizód egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet. Leginkább a főhőssel volt bajom, egész egyszerűen képtelen voltam szimpatizálni Nico karakterével, és ezt csak súlyosbították az olyan irritáló szereplők, mint például Roman, akit legszívesebben már az első találkozásunk alkalmával fejbe lőttem volna. Az elmúlt öt évben összesen háromszor futottam neki a játéknak, de egyszer sem jutottam el még a közepéig sem, mert a GTA IV egész egyszerűen nem szippantott be, úgy éreztem, hogy elmúlt az a varázs, ami a korábbi epizódokat jellemezte. Éppen ezért meglehetős szkepticizmussal vártam az V-ös sorszámmal ellátott rész érkezését – aztán én voltam a legjobban megdöbbenve, mikor az első indítást követően hajnalba nyúlóan róttam San Andreas unalmasnak egyáltalán nem mondható vidékeit...

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games/ Take-Two Interactive

FEJLESZTŐ
Rockstar North

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
van

INFO

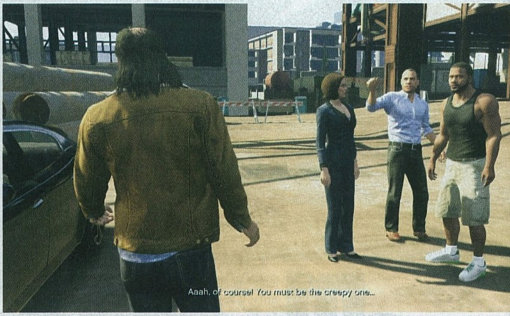
A GTA V 2013. szeptember 17-én jelent meg, első körben kizárólag Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A cikk készültekor a Rockstar még nem közölt hivatalos információt sem a PC-s, sem a nextgen konzolos változatokról.

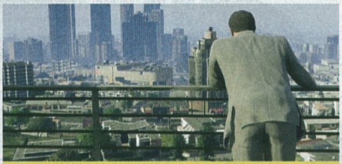
A LÉT ELVISELHETETLEN KÖNNYŰSÉGE

A GTA V cselekménye napjainkban játszódik, és a helyszín ismét a Kaliforniáról mintázott San Andreas állam, melynek ékköve a Los Angeles itteni megfelelőjeként ismert Los Santos nevű metropolisz. Nico Bellic Liberty Citybe szorított kalandja után végre ismét egy grandiózus területet kapunk (közel négyszerese a GTA IV-ben bejárhatónak), ami nemcsak a méreteivel nyűgözi le a játékost, de a változatosságával is, ráadásul ezúttal sehol nincsenek korlátok (a pályát körbeölelő óceánt leszámítva), amint a kezünkbe kapjuk az irányítást, azonnal bejárhatóvá válik a rendelkezésünkre álló teljes terület.

A sztori Los Santosban kezdődik, és ugyan már a város is elképesztően változatos képet fest (strandok, üzleti negyed, lepukkant külváros, gyártelepek, a domboldalon álló villák a Vinewood felirat tövében), az igazi döbbenet akkor következik, mikor autóba, mocira vagy épp valamilyen repülő járműbe pattanunk, és elhagyjuk a betondzsungel határait. Hatalmas hegyek, lankás dombok, végeláthatatlan úthálózatok, erdők, sivatagok, kisebb települések, lakókocsiparkok, szélturbinák, tavak, ipari létesítmények, üdülőhelyek és még sok egyéb várja, hogy felfedezzük és

Ha már kocsit lopunk, akkor érdemes nagyban gondolkodni, és nem megállni egyetlen darabnál





Az egyetlen városba szorított GTA IV után ismét kinyílt a játék világa, gigászi változatosságot biztosítva számunkra

bejárjuk őket. Ráadásul mindezt megszakítások nélkül tehetjük, hiszen töltőképernyőt csak akkor látunk, mikor elindítjuk a játékot. A sztorimód startját követően bármerre megyünk, egyszer sem kell arra várnunk, hogy a gép elérhetővé tegye az aktuális területeket, elindulhatunk a térkép egyik pontjából, és megállás nélkül eljuthatunk a pálya másik végébe. És ez nem minden, hiszen a GTA V akkor sem töltöget, ha belépünk egy épületbe: kinyitjuk az ajtót, és a játéktér egész egyszerűen folytatódik a falak között is, nem kell töltőikont bámulni, ha betérünk egy üzletbe, egy fegyverboltba, vagy egy küldetés belső helyszínére.

A KARAKTEREK ZSENIÁLISAK, MÁSHOL BIZTOS NEM TALÁLSZ ENNYI ŐRÜLTET EGY HELYEN...

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

A Grand Theft Auto-sorozat újkori verziói nem csak az elképesztő méreteikről és a szabadságukról híresek, de a Rockstar minden esetben olyan sztorit kanyarított a sandbox játékmenet mellé, ami után az emberek megnyalták mind a tíz ujjukat. Nincs ez másképp a GTA V esetében sem, ám ezúttal nőtt a tét, hiszen már nem csak egy főhőst kell végigvezetnünk a történeten, hanem rögtön hármat. Franklin egy, a húszas éveiben járó piti bűnöző, aki igyekszik kitörni a sehová nem vezető mindennapokból, Michael egy negyvenes exbandita, aki egy ügyes alkunak köszönhetően már tíz éve a Los Santos-i villanegyedben héderezik, Trevor pedig egy szintén középkorú, rendkívül agresszív pszichopata, aki átgázol mindenen és mindenkin, hogy elérje, amit akar. A száraz felsorolás alapján persze nehéz elképzelni, hogy a három homlokegyenest eltérő figura élete miképp fonódik össze, de a Rockstar érti a dolgát, és a GTA V főszálát tekintve egy olyan koherens és jól felépített sztorit kapunk, hogy azt még Hollywood is megirigyelhetné. Habár a végső cél most is az, hogy milliókkal a zsebünkben fejezzük be a játékot, a stáblistáig vezető út ennek ellenére egyáltalán nem sablonos, hanem egy meglehetősen szövevényes, reális motivációkkal ügyesen megtámogatott ívet kapunk, ráadásul úgy, hogy a történetben mindhárom irányítható karakter egyenlő szerephez jut. A ránk váró események láncolata logikusan épül fel, csak a játék háromnegyedénél bomlik meg kissé az összkép, ám ez még abszolút elnézhető, hiszen a történet felgöngyölítése önmagában egy minimum húsz órás móka, és ekkora intervallum mellett már-már kézenfekvő, hogy itt-ott sérüljön az egység szövete.

Maga a sztori Michael és Franklin sorszerű találkozásával indul be, de Trevorral csak azután (nagyjából 4-5 órát követően) találkozunk, hogy a másik két jómadár végrehajtotta a játék gerincét képező nagy rablások egyikét – az írók zsenialitása egyébként már itt is érződik, hiszen az első nagy akciót egyáltalán nem a kapzsiság motiválja,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAKIS A „C"!

A játék végén lehetőségünk van meghozni egy döntést, amit a telefonunkon három betű jelöl: A, B és C. Bár mindhármat érdemes megnézni, fontos tudni, hogy akik 100 százalékos végigjátszásra vágynak, csak a C lehetőséggel érhetik el azt. Természetesen van megoldás: a Lamar Down című küldetés után mentsetek egyet, teljesen új slotba! Eztán már bátran válogathattok.

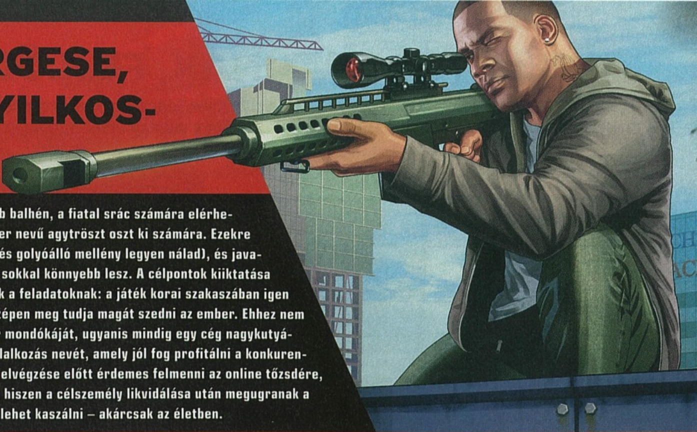
VÁSÁROLJ BE!

A GTA V nem nehéz játék, a küldetések különösebb felkészülés nélkül is teljesíthetők. Ugyanakkor érdemes figyelni az Ammu-Nation értesítéseket, melyek az újabb fegyverek elérhetőségéről tájékoztatnak. A minigun és a rakétavető legyen ott mindhárom karakternél, mert a nagy balhék alatt jó szolgálatot tesznek – ráadásul az áruk sem olyan magas, mint a hajdanán.

HA ÜLDÖZ A JARD

... semmiképp ne vedd fel vele a kesztyűt! A rendőrök komoly erőket vonultatnak fel, küldetések alatt csak ártunk magunknak, ha tűzharcba bonyolódunk. Sokkal okosabb kicselezni őket, és erre a hegyek nyújtják a legjobb alternatívát. Vinewood fölé hajtva akár egy 3+ csillagos körözést is könnyedén semlegesíthetünk, így érdemes azonnal északnak venni az irányt.

HULLJON A FÉRGESE, AVAGY A BÉRGYILKOS-KÜLDETÉSEK



Miután Franklin és Michael túl vannak az első nagyobb balhén, a fiatal srác számára elérhetővé válnak a bérgyilkosküldetések, amelyeket a Lester nevű agytröszt oszt ki számára. Ezekre érdemes jól felszerelkezve érkezni (távcsöves puska és golyóálló mellény legyen nálad), és javasolt távolról osztani a halált, mert így a menekülés is sokkal könnyebb lesz. A célpontok kiiktatása mellett azonban van még egy érdekes vonzata ezeknek a feladatoknak: a játék korai szakaszában igen nehéz komolyabb pénzhez jutni, ám e küldetésekkel szépen meg tudja magát szedni az ember. Ehhez nem kell mást tenni, mint figyelmesen meghallgatni Lester mondókáját, ugyanis mindig egy cég nagykutyáját jelöli ki célpontnak, és megemlíti az ellenlábas vállalkozás nevét, amely jól fog profitálni a konkurencia megrendüléséből. Ezen infók birtokában a feladat elvégzése előtt érdemes felmenni az online tőzsdére, majd felvásárolni a szóban forgó vállalat részvényeit, hiszen a célszemély likvidálása után megugranak a papírok árai, így egy kis befektetéssel elég nagyokat lehet kaszálni – akárcsak az életben.

A Grove Street már nem olyan barátságos, mint amilyennek GTA: San Andreasban megismertük

Nyugi, Trevor most nem csajozik, hanem éppen fejvadászküldetéseket „markol fel"...

hanem az a tény, hogy Michaelnek sürgősen pénzre van szüksége ahhoz, hogy újraépíthesse egy morcos maffiózó szeretőjének házát, amit egy féltékenységből fakadó dühroham részeként rombolt le. Trevor az akcióról csak a tévéből értesül, és hirtelen megrohanják az emlékek, hiszen a múltban igen szoros szálak kötötték a tanúvédelem segítségével új személyazonosságot szerzett Michaelhez...

MAD WORLD

A meglehetősen hosszú felvezetést leszámítva az esetek 90%-ban bármikor két gombnyomással válthatunk a három főhős között (a többiek közben élik az életüket, így a váltások során sosem tudhatjuk, hogy épp milyen szituációba csöppenünk bele), és amellett, hogy lesz számos akció, amiben mindegyik karakter részt vállal, az egyes figurák személyre szabott (és teljesen eltérő) misszióikkal is rendelkeznek – és ez az a pont, ahol tényleg előjön a GTA V zsenialitása. Ebben a játékban nemcsak a meglehetősen monumentális főszál van remekül kidolgozva, de a karakterspecifikus mellékküldetések is kellően humorosak és egyediek. Hőseink – ha úgy akarjuk – teljesen elborult figurákkal találkozhatnak, és őrültebbnél őrültebb feladatokat vállalhatnak el: segédkezhetnek a marihuána legalizálásában, vadászhatnak határsértőkre, társulhatnak egy tébolyodott extrém sportolóhoz, segíthetnek egy paparazzónak, vagy akár celebeket is üldözhetnek mindenféle „kegytárgyak" reményében. San Andreasban

ezúttal is rengeteg szabadidős tevékenység (tenisz, jóga, golf, siklóernyőzés, triatlon, darts...) és millió felfedezni való várja a játékosokat, rengeteg időt el lehet tölteni azzal, hogy mindent kipróbálgatunk, de a játék hangulatát igazából nem a már-már határtalan szabadság határozza meg, hanem az a végletekig kidolgozott őrület, ami a fő- és mellékküldetésekből árad. Elképesztően jól eltalált figurák, pörgős és élvezetes párbeszédek, a valóságra reflektáló csípős megjegyzések és utalások, váratlan szituációk jellemeznek szinte minden ránk váró missziót, és bár a feladatok említés szintjén sablonosnak tűnhetnek (mint amilyen egy rablás), a kivitelezésük mégis mindig annyira egyedi, amilyenre korábban még

A HIT EREJE

Ismeritek az Epsilon Programot? Ez a legújabb és legmodernebb vallás, amihez nem kell más, mint sok pénz... izé, hit, sok hit! Mivel kezdetben csak Michael olyan pénzes, hogy csatlakozzon az Epsilonhoz, vele érdemes elindítani egy sor vicces küldetést, az Epsilon weboldalán történő 5000 dolláros adománnyal. Ezt követően már csak várni kell a további értesítésekre.

PACKIE A VÁROSBAN VAN

Packie, a GTA IV ír gazembere átruccant Los Santosba. Ha találkozni szeretnél vele, akkor kocsikázz a Groove Streethez közeli Dollar Pills üzlethez, ahol, ha szerencséd van, beindul egy random küldetés. A boltost épp kirabolják – segíthetsz neki, de mivel az egyik rabló Packie, jobban jársz, ha kihúzod a kollégát a pácból. Ezt követően az ír fickó csatlakozhat a csapatodhoz.

„MI A VÉSZHELYZET?"

A játék egy pontján kénytelen leszel ellopni egy tűzoltóautót, de igazából bármikor kedved szottyanhat egy kis szirénázásra. Normális esetben keresni kellene egyet, de a GTA V-ben elég mobilon kihívni a tűzoltókat, akik hoznak is magukkal egy szép piros autót. A trükk természetesen rendőrautókkal is működik, noha a körözés itt értelemszerűen azonnal befigyel.

MONEY, MONEY, MONEY

Eleinte kevés a pénz, amit munkával vagy végigjátszással lehet orvosolni. Vagy egy apró csalással: a térkép északi részén, a sífelvonó útszéli megállójától északabbra, a tenger mélyén van egy repülőroncs, 12.000 dollárral. Ha az egyik karakterrel leúszol és felszeded, majd átváltasz egy másikra és vissza, a pénz mindig újra feltűnik.

TÖKÉLETES KATONÁK, FEJLŐDŐ HŐSÖK

A játékbeli karaktereink ezúttal már speciális és általános képességekkel is rendelkeznek. Alábbi táblázatunkban megmutatjuk, hogy melyik képesség mire való, és hogy miképp lehet a legegyszerűbben felfejleszteni őket.

KÉPESSÉG	MIRE JÓ	HOGY FEJLESZTHETEM?
SPECIAL	A karakterek egyedi képességei: Franklin lassított időben vezet, Mike lassított időben lő, Trevor őrjöng.	A fejlődéshez rendszeresen használni kell a képességet. Ez Franklin esetén a legkönnyebb, egyben a leghasznosabb is.
STAMINA	A karakter állóképessége: ettől függ, mennyi ideig képes gyorsúszni és sprintelni, mielőtt kifullad.	Az állóképesség növelésének legjobb módja az edzés: mindig sprintelve közlekedj, így nő az erőnlét!
SHOOTING	E tulajdonságtól függ, hogy mennyire mozog a fegyvered célzáskor. Annál stabilabb, minél magasabb ez az érték.	Vagy lövöldözz sokat, vagy menj el az Ammun-Nation lövészklubjába, ahol gyakorlás közben kimaxolható.
STRENGTH	Fizikumod erősségét jelöli ez a képesség, ami a közelharcok és a bunyók során biztosít extra kakaót.	Vagy verekedj minél többet az utcán, vagy vállalj el illegális utcai bunyókat a sikátorokban.
STEALTH	A GTA V-ben már lopakodni is lehet. Lényege, hogy használatával észrevétlenül csaphatsz le az áldozataidra.	Ez a képesség nagyon egyszerűen fejleszthető: közlekedj mindig lopakodva! Lassú, ugyanakkor hatásos módszer.
FLYING	A repülésért felelős képesség. Ha nem elég fejlett, a karakter nehezen tartja kordában a különböző gépeket.	Kétféle módon fejlesztheted: vagy sokat repkedsz, vagy beiratkozol a Los Santos-i reptér repülőiskolájába.
DRIVING	A vezetési képességedet jelöli. Minél magasabb, annál könnyebb a nagy sebességű autók irányítása.	Itt is a gyakorlat teszi a mestert: minél ügyesebben és gyorsabban hajtasz, úgy lesz egyre jobb és jobb a karaktered.
LUNG CAPACITY	A karakterek tüdőkapacitását felelős képesség, ami lehetővé teszi, hogy minél több időt töltsenek víz alatt.	Növelni csakis búvárkodással lehet. Ússz mindig úgy, hogy a karakter a víz alatt legyen.

A GTA V teljesen elmebajos küldetései után egy darabig biztos, hogy minden más nagyon snassznak fog tűnni…

nem igen volt példa. Vagy emlékeztek olyan játékra, amiben először egy tengeralattjárót kell ellopni, aztán egy helikoptert, hogy végül a kettőt együtt használva fújjátok meg a kormány egyik titkos fejlesztését, ráadásul az óceán mélyéről? Na ugye hogy nem, és ez még csak egy példa volt a sok közül!

NEM SPANYOLVIASZ, DE ÍZLIK!

Ha összességében nézzük, akkor a GTA V egyáltalán nem forradalom, hiszen nagyjából most is ugyanazt kapjuk, mint a korábbi epizódokban: hatalmas, szabadon bejárható terület, kismillió elfoglaltság, rengeteg testre szabható jármű, gyűjtögethető vackok (ezúttal levéltöredékek és ufódarabkák), ugratók, ilyen-olyan versenyek, kedvünkre cicomázható karakterek (ruhák, tetkók és fizimiska), megvásárolható ingatlanok – ezek a részek ugyan minden eddiginél kidolgozottabbak, de valódi frissességet nem nagyon nyújtanak. A játék vonzereje és minősége ennek ellenére tagadhatatlan, és ez alapvetően két dolognak köszönhető. Az egyiket már pedzegettük, ez a műfaj bevett toposzainak csúcsra járatása, elképesztően eredeti ötletekkel, a másik pedig az, hogy a jól bevált elemeket mégiscsak sikerült olyan részletekkel kibővíteni, amitől az egész – megmagyarázhatatlan módon – újszerűnek hat.

A GTA V aduászai egyértelműen a korábban már említett nagy balhék (Heist), amelyekből összesen hat található a játékban, és lényegében ezek a nagy akciók képezik a történet vázát, hiszen az ilyen-olyan események, az egyes karakterekkel való interakciók és konfliktusok mindig egy ilyen nagyobb volumenű misszióban teljesednek ki. Hasonlóra kell gondolni, mint a GTA IV nagy bankrablós küldetése, azzal a hatalmas különbséggel, hogy itt nem csak végrehajtani kell a feladatot, de meg is kell tervezni, és még döntések is várnak ránk a lebonyolítást illetően. Az akció kifundálásáért általában a Lester nevű NPC felel, akivel alkalmanként terepszemlére megyünk, hogy ő feltérképezhesse, miként kivitelezhető az aktuális buli. Ha ezzel megvagyunk, akkor egyes esetekben lehetőségünk lesz választani, hogy milyen módon kívánjuk végrehajtani a küldetést: tűzoltónak álcázva jutsz be, vagy siklóernyővel éred el a kipécézett épület tetejét? Csak rajtad múlik! Persze egy ilyen melóhoz kevés három ember, ezért muszáj külsősöket is bevonni, ám ők eltérő képességekkel és tarifákkal rendelkeznek, így ismét csak rajtad múlik, hogy olcsó, de képzetlen alakokat verbuválsz, vagy hajlandó vagy többet fizetni a profiknak. Az utóbbi azért valamivel könnyebbé teszi

FEDEZZ FEL!

A GTA V legjobb tulajdonsága, hogy ezúttal a teljes térképet azonnal megkapjuk. Bár többen aggódtak, hogy ártani fog a sztorinak a szabadság, épp az ellenkezője történt: ahogy Trevor elérhetővé válik, ajánlatos azonnal szerezni egy repülőt és körülrepülni San Andreast. Nemcsak kitüntetés jár érte, de sok extra lehetőség is feltűnik a terepen.

SZERESD A SZEKTÁT!

Ha Trevorral játszunk, akkor a random feltűnő küldetéseknél néha lehetőség lesz arra, hogy a gyanútlan NPC-ket elszállítsuk a hegyi szektások táborába. Ezt természetesen többször is el lehet játszani, de a sokadik alkalom után változni fog a helyzet, és Trevor egy érdekes szituációban találja magát. Érdemes kipróbálni a dolgot, a végén egy halom pénz üti a markotokat.

CHOP: A KUTYA

Franklinnek a játék során lesz egy kutyája, Chop, akivel nemcsak játszani lehet, de az iFruit nevű mobilalkalmazással (Apple eszköz szükséges hozzá) tamagocsiszerűen lehet nevelni. Ha elég kitartóak vagytok, akkor még azt is meg lehet tanítani neki, hogy begyűjtse helyettetek a San Andreas-szerte elszórt levéldarabkákat, amelyeknek a bezsákolásáért kitüntetés jár.

AZ IDEGENEK LÉTEZNEK

A GTA világában léteznek földönkívüli lények, és ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy San Andreas területén egy ufó darabkái szóródtak szét; az egyik opcionális feladat, hogy ezeket a részegységeket megtaláld (kitüntetés is jár érte). A cuccok bárhol lehetnek, ám megtalálásukat segíti, hogy a közelükbe érve monoton, búgó elektromos zajt hallasz.

az akciókat, és jó ha azt is tudod, hogy a beszervezett emberek fejlődnek az akciók során (már ha túlélik), és ugyanazért a pénzért legközelebb már sokkal ütőképesebb „szolgáltatást" tudnak nyújtani. Ha pedig megvan a terv és a csapat, akkor jöhet a kivitelezés. Ennek menete többrétű, hiszen kisebb küldetések keretében először be kell szerezni a szükséges felszerelést (menekülőjármű, helikopter, álcakocsi, maszk, ruházat stb.), majd ha minden megvan, akkor jöhet a nagy balhé!

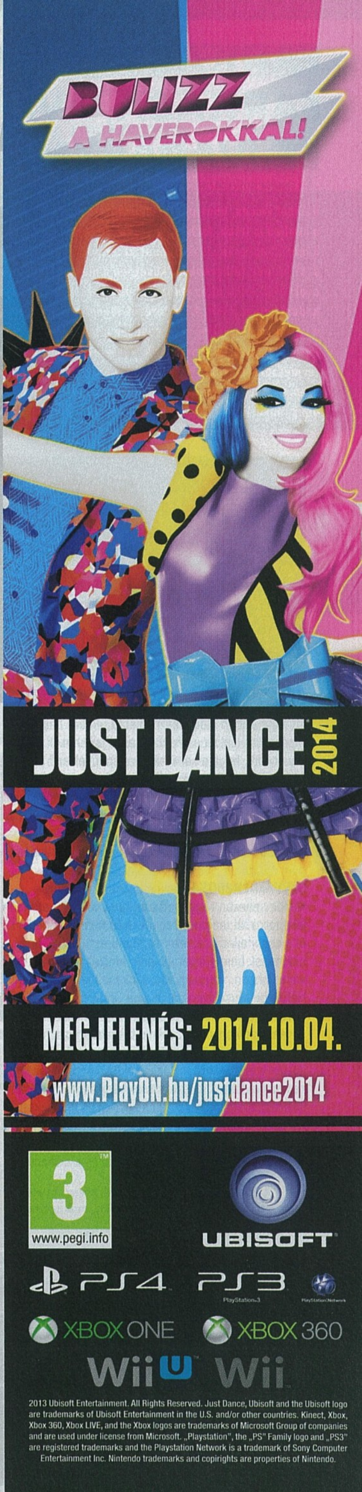
Habár saját csillagot nem kaphatunk Los Santos utcáin, azért bőven jut majd nekünk is a csillogásból

Egy apró szépséghiba azért itt is akad: teljesen szkriptelt missziók várnak ránk, tehát arra esélyünk sincs például, hogy tiszta, áldozatok és menekülés nélküli munkát végezzünk, cserébe viszont olyan hangulatbombát kapunk, mintha a Michael Mann rendezte Szemtől szemben szereplői lennénk. Az akció ilyenkor maximális fordulatszámon pörög, az egekben az adrenalin, és a mókát csak fokozza, hogy e küldetéseknél a siker érdekében általában muszáj váltogatni a karakterek között: Trevor helikopterrel megközelíti a felhőkarcolót, Michael egy kötélen ereszkedik le az épület oldalán, az ablakon kirántva rabol el egy embert, eközben pedig Franklin egy másik ház tetejéről mesterlövészpuskával biztosít fedezőtüzet. Te a helyzetnek megfelelően váltogatsz köztük, és mindeközben olyan élményben van részed, mintha tényleg egy akciófilm főszereplőjének bőrébe bújtál volna.

EGYÉNISÉGEK

Az egyébként már egyáltalán nem mindegy, hogy kivel, mivel, milyen feladatnak látunk neki, ugyanis a GTA V-ben a főhősöknek nem csak a habitusa különböző, de a tudásuk is: mindhárom karakter rendelkezik ugyanis egyedi, ráadásul fejleszthető képességgel, illetve hét általános tulajdonsággal (lásd táblázatunkat), és ezek mindegyike befolyással bír arra, hogy mennyire vagyunk eredményesek a játékban. Michael speckója a Max Payne-szerű bullet time, melynek segítségével sokkal pontosabban oszthatja a fejlövéseket, Franklin ugyanezt az autókkal tudja megcsinálni, így könnyedén veszi be a kanyarokat vagy kerül ki rázós szitukat, míg Trevor őrjöngeni tud, minek hatására nála is belassul kicsit az idő, de ennél sokkal fontosabb, hogy a bekapott találatok ilyenkor jóval kisebbet sebeznek. Ezek a speciális tulajdonságok a folyamatos használatnak köszönhetően fejlődnek,

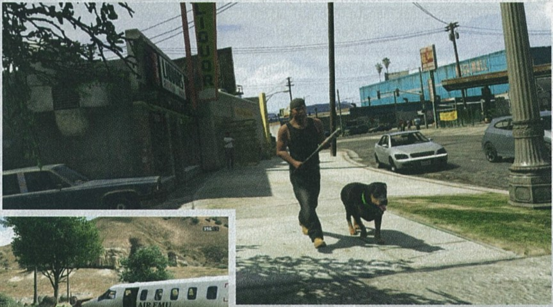
A HÁROM KÜLÖNBÖZŐ FŐHŐS EGÉSZEN LEHENGERLŐ VÁLTOZATOSSÁGOT KÖLCSÖNÖZ A JÁTÉKNAK



FARKAS FARKASNAK FARKASA, AVAGY A FEJVADÁSZMISSZIÓK

Valahol vicces, hogy pont a megrögzött bűnöző Trevor kapta a fejvadászmissziókat, de ahogy a címben is írtuk, farkas farkasnak farkasa, és végtére is ki lehetne a legalkalmasabb a többi bűnöző becserkészésére, mint az a férfi, aki bárkit túlszárnyal, ha a törvények megszegéséről van szó? Maude felkeresését követően a meglehetősen termetes hölgy e-mailben (a telefonodon tudod csekkolni) küldi el az áldozatok neveit és képeit, kiegészítve egy fotóval, ami a legutolsó ismert tartózkodási helyet jelöli. A küldetések legnehezebb része az, hogy a nem túl beszédes fotó alapján megtaláld a célterületet. Ebben segítségedre lehet a térképed, de néha az a legokosabb, ha repülőre pattansz, és felülről pásztázod a terepet a megfelelő helyet keresve. A célpontokat nem muszáj életben hagyni, de a pénz természetesen több, ha még lélegző egyedeket szállítunk le Maude-nak. Figyelem, az első megbízás ne tévesszen meg senkit, nem szimpla becserkészésekről van itt szó, idővel meglehetősen érdekes kalandokba bonyolódunk, miközben igyekszünk a rács mögé juttatni a kiszemelt delikvenseket.

A tengeralattjáró csak a kezdet! Gondoltad volna, hogy egyszer helikopterrel fogsz vonatot lopni?



így egyre több ideig használhatók, illetve hasonló módon az általános képességek is javíthatók – érdemes tudni, hogy a karakterek alapból eltérő statisztikákkal rendelkeznek, például a három fickó közül Trevor bánik a legjobban a repülőkkel, viszont idővel (és egy kis odafigyeléssel) mindenkinél kimaxolható az összes mutató, így akkor sem lesz gond, mikor Michaelnek kell helikopterrel mozdonyt (!!!) lopnia.

SZŐRSZÁLHASOGATÓ

Habár nehezen tagadhatnám, hogy a GTA V az első pillanatoktól magával ragadott és nem is engedett el a végkifejletig, ez azonban nem azt jelenti, hogy nincsenek benne olyan dolgok, amiket ne lehetett volna jobban, vagy egy kicsit okosabban megoldani. Habár belefutottam pár bugba (a garázsból eltűnő autók, fagyások küldetés újratöltése közben), ezek egyrészt elhanyagolhatók voltak, másrészt mire ezt olvassátok, már biztos, hogy javították őket. Ami igazán bosszantott, az az autókból történő lövöldözés megoldása, ami szerintem kifejezetten gyatrára sikeredett, és még két tucat óra után sem sikerült hozzászoknom. A probléma az, hogy mozgó járműből szinte képtelenség pontosan lőni, hiszen egyszerre kell kezelni a két analóg kart (kocsi és a célkereszt irányítása), és e mellé még adagolni kell a gázt (jobb ravasz), plusz a fegyvert is el kell sütni (bal felső gomb), ami egyébként egyszerre történik a kihajolással, így hősünk már a célzás előtt elkezd veszettül tüzelni – még szerencse, hogy nagyon kevés küldetés igényelt ilyen megoldást.

Szintén nem nyűgözött le a megreformált HUD, ami a képernyő bal alsó sarkában mutatja a térkép egy szeletét, illetve az életerő/páncél/speciális képesség csíkokat. Főleg az utóbbival volt bajom, ezek ugyanis annyira kicsik és annyira a periférián kívülre kerültek, hogy sok hasznukat nem vettem játék közben, ráadásul az életerőnk csökkenését csak a kis zöld vonal mutatja, nincs bevörösödő képernyő, és a legnagyobb tűzharcokban nem mindig lehetett követni, hogy akkor most mindjárt meghalok-e, vagy ki tudok még törni egy fedezék mögül. Végezetül meg kell említenem a térkép problematikáját is, amit nem lehet elérni egyetlen gombnyomással, pedig rengeteg időt töltögetünk majd a böngészésével. Ahhoz, hogy lássuk a teljes San Andreast, be kell lépni a főmenübe, majd ott még egyszer „kattintani", hogy végre teljes képernyőn láthassuk a terepet – szerintem a „mozis nézet" helyett sokkal jobb lett volna, ha a térkép előhívása kap egy dedikált gombot a kontrolleren.

Érdekes kérdés továbbá a kihívás mértéke, ilyesmit ugyanis nem nagyon találhatunk a játékban (nehézségi szintek állítására sincs lehetőség). A küldetések jelentős része (még a nagy balhék is) elsőre megoldható, és ha elhalálozunk, az sokkal inkább köszönhető a fatális véletlennek (például elütnek vagy felbukunk egy tereptárgyban), mint annak, hogy a játék akadályokat gördít elénk. Ez főleg a finálékban zavaró kicsit, ahol a végső nagy tisztogatás úgy vihető végig, mintha izzó késsel vágnánk bele egy kocka vajba. Ezt ugyan ellensúlyozza a

A GTA V nem csak a pénzről szól, bőven van idő a gondtalan szórakozásra is. Ha stresszes a sok rablás, csak ugorj el egyet siklóernyőzni!

EZZEL JÁTSZUNK: GRAND THEFT AUTO V

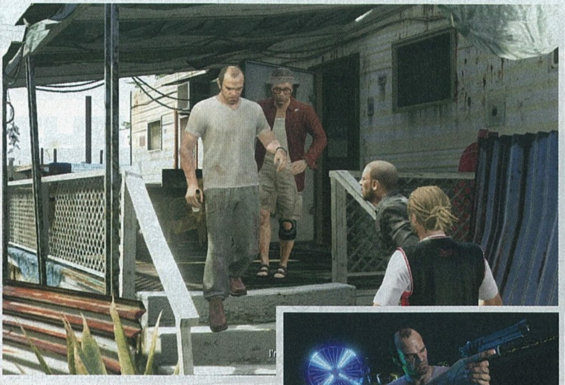
A játék megjelenését követően két „Ezzel játszunk..." videót is szenteltünk a GTA V-nek. Ha esetleg szeptemberben lemaradtál róluk, akkor most pótolhatod őket.

Ha szeretnéd megnézni Bate, Chris és Chocho első GTA V videóját, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/gta1

A második rész megtekintéséhez szintén nem kell mást tenni, mint arra alkalmas eszközzel beolvasni a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy bepötyögni a böngészőbe a lenti linket.

www.pcguru.hu/ezzel/gta2



durván hosszú játékidő (én 45 óránál értem a sztori végére), és az, hogy a ránk váró közel 70 nevesített küldetés bronz, ezüst és arany fokozatra is teljesíthető (tehát bőven van újrajátszási faktor), de azért nem lett volna rossz, ha legalább a Heist missziók egy kicsit megizzasztják az embert.

EZ MÁR A MENNYORSZÁG?

Muszáj újra leírni, hogy a GTA V nem játékforradalom, azonban nem is kell annak lennie, hiszen jelenleg közel s távol nincs a piacon olyan szórakoztató és tartalmas játék, mint a Rockstar North legújabb alkotása. A karakterek elképesztően jól ki vannak dolgozva, a főszereplők és az NPC-k egyaránt, küldetést gyakorlatilag nem találunk két egyformát, és nem csak a főszál missziói vannak zseniálisan összerakva, de a mellékfeladatok is. E mellé jár még egy jobbára feszes és érdekes történet, továbbá egy hatalmas világ, tele olyan apróságokkal, amelyek extra 15-20 órával tolják ki a játékidőt. Mindezt tetézi a szokásos Rockstar-körítés: a zseniális szinkron, a filmes (James Bond, Terminátor, Maffiózók, Tolvajtempó, Terminal Velocity stb.) utalások tömege, a kikacsintások a régebbi részekre, a visszatérő szereplők és a számos rádióadó, amelyek nem csak zenéket, de konkrét műsorokat szolgáltatnak.

A GTA V ráadásul társadalomkritikának sem utolsó, ebben az epizódban valamilyen formában mindenki megkapja a magáét.

Ejnye már Trevor, a hátad mögött ott a vidámpark, te meg már megint itt morcoskodsz!

Politikusoknak, hipsztereknek, újgazdagoknak, az Apple-nek, a Facebooknak, kormányhivatalnokoknak, a netes trolloknak, színészeknek és még maguknak a játékosoknak is görbe tükröt mutat a játék, méghozzá hihetetlenül sziporkázó és élvezetes formában. Ebben a játékban tényleg szórakoztató minden perc, még akkor is, ha csak az autópályán száguldunk a következő küldetésünk felé, miközben a kocsink hangszóróiból egy klasszikus Pet Shop Boys nóta csendül fel...

TECHNIKAI BRAVÚR

A tartalom után nem mehetünk el szó nélkül a technológiai megvalósítás mellett sem, és a Rockstar munkájáról ezen a téren is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, hiszen egészen lehengerlő, hogy a fejlesztők mit hoztak ki a lassan nyolcéves hardverből. A grafikai megvalósításnak ugyan megvannak a maga hiányosságai (alacsony felbontású és lassan betöltődő textúrák, a szemünk láttára kirajzolódó pályaelemek, meglehetősen kevés ember az utcákon), de ennek ellenére is döbbenetes, hogy a GTA V milyen látványt produkál Xbox 360-on és PlayStation 3-on. A látótávolság elképesztő (repülj magasra egy sugárhajtásúval!), a napszakok és időjárási viszonyok váltakozása káprázatos, a motor stabil 25-30 fps-es képfrissítést produkál minden körülmények között, és néha olyan effekteket villant (tölts egy éjszakát a viharban a hegyen!), hogy az ember szó szerint beleborzong. És nem csak a játék kinézete parádés, de a kissé megreformált fizika is a játékos barátja – oké, egyáltalán nem élethű, de a küldetések során kifejezetten jól jön a járművek sokszor teljesen irreális viselkedése. A rendőrök rutinja is változott, és ugyan még mindig rendkívül agresszívak (kettes körözésen is simán szitává lőnek), de ezúttal könnyebben le lehet rázni őket, sőt, akár el is bújhatunk előlük, mert már nem tapadnak úgy ránk, mint a mágnes.

MESTERMŰ

A Grand Theft Auto V nem tökéletes (ahogy igazából semmi nem az), de kétségtelenül a Rockstar eddigi legjobb munkája, egy olyan játék, amiről még évek múlva is beszélni fogunk. És mindezt még csak az egyjátékos rész alapján mondjuk, hiszen a többszereplős mód lapunk nyomdába kerülésekor indult, így azt még ki sem tudtuk próbálni. Abban is biztosak vagyunk továbbá, hogy a GTA IV-hez hasonlóan most is lesznek kiegészítők, és a fejlesztőket ismerve még ott is várhatók csuda dolgok – én például nem bánnám, ha egyszer a pálya közepén lévő hatalmas börtön is komolyabb szerepet kapna. Abba pedig már bele sem merek gondolni, hogy a Rockstar mit fog kezdeni a nextgen konzolokkal, ha már a leköszönő gépekre is egy ilyen játékot alkotott...

A GURUK MEGMONDJÁK

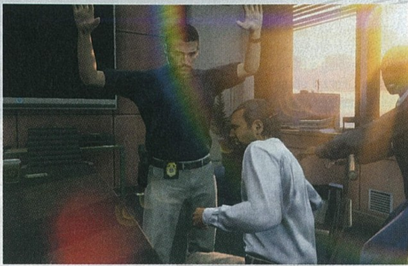
A GTA V-tel természetesen nem csak Bate játszott, de a szerkesztőség többi tagja is, lássuk, hogy ők mit gondolnak a Rockstar legújabb játékáról:

WILSON CSAK SZERETNI LEHET

Négy nap szabit vettem ki a GTA V miatt – ez mindent elárul arról, mennyire vártam. Ráadásul valami csoda folytán nem csalódtam: a sztori ugyan minden Rockstar játékhoz hasonlóan féltávon rossz irányt vesz, de a játék világa és szereplői annyira fantasztikusak, hogy a GTA-t egyszerűen csak szeretni lehet.

2013 EDDIGI LEGJOBBJA **CHOCHO**

Nagyon vártam a GTA V-öt, bár meg kell mondjam, aggódtam a három főszereplő miatt. Szerencsére azonban nem csalódtam a Rockstarban: a GTA V számomra eddig a legjobb játék 2013-ban, változatos, élvezetes, okos és gyönyörű. Egyedül a Heist küldetések bökik a csőröm egy picit, kevés bennük a lehetőség.



ÉRTÉKELÉS

A Rockstar eddigi legjobb játéka, egy olyan hihetetlenül kidolgozott és szórakoztató alapmű, amit mindenkinek ki kell próbálnia!

GRAFIKA: **95%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Gyakorlatilag szinte minden rendben van a játékban, de a küldetések változatossága és minősége mindent visz.

KONTRA

A HUD nem lett túl átlátható, a kocsiból lövöldözés körülményes, a térkép elérése macerás, és kevés kihívás van benne.

96%

Egy sikeres rablás nem azon múlik, hogy mennyi golyót viszel magaddal, hanem azon, hogy mennyire készülsz fel egy akcióra – ha valamit, hát ezt biztos, hogy mindenki megtanulja a GTA V-ből.

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/gta

ASPHALT 8: AIRBORNE

[ÍRTA MO] **Ezúttal már nemcsak az aszfalton, hanem a levegőben is bizonyítanunk kell vezetői rátermettségünket a Gameloft sorozatának legújabb darabjában.**

Kilenc esztendő alatt nyolc epizód – nem kis teljesítmény, annyi szent, de persze a Gameloft fejlesztői azért nem mindig törekedtek arra, hogy forradalmi újításokkal egyre jobb és jobb játékot eresszenek a virtuális autóversenyt kedvelők mobiljaira az Asphalt sorozat tagjaival. Sokszor megelégedtek a bevált séma minimális csiszolgatásával, illetőleg a PC-s nagy testvérektől (pl. Burnout, Forza) ellesett egy-egy jó ötlettel, és ilyen tekintetben nagy meglepetésekkel sajnos az aktuális rész sem szolgál – jó hír viszont, hogy a megszokott Asphalt-minőséget azért biztosan szállítja.

Az alcím árulkodó, ugyanis az Airborne bizony a pályákon található vadonatúj ugratókra való ráhajtást követő hatalmas repüléseket takarja, amiket ráadásul mindenféle trükkökkel még látványosabb kaszkadőrmutatványokká varázsolhatunk. Ehhez tökéletesen illik az Asphalt amúgy is irreális, erősen arcade játékmenetre kihegyezett fizikája, és a látványos motion blur és lens flare effektek közepette ripityára törő licencelt autók hada (ezúttal szám szerint 47 járgányt próbálhatunk ki és tuningolhatunk kedvünkre, köztük olyan ritkaságokat, mint a Bugatti Veyron vagy a Pagani Zonda R). A különböző

ADATOK

KIADÓ **Gameloft**
FEJLESZTŐ **Gameloft**
MŰFAJ **autóverseny**
ÁR **225 Ft**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

83%

játékmódokban ezúttal sem lesz hiány (Elimination, Infected, Drift stb.), és persze ugyanúgy nitrózhatunk és driftelhetünk, ahogyan azt már jól megszoktuk a széria korábbi darabjaiban. A vezetési modell élvezetes, a tartalommal pedig szintén elégedettek lehetünk, ugyanis kilenc különböző helyszín (Velence, Izland, vagy épp a nevadai sivatag) és nyolc szezonos karriermód vár ránk a motorok bőgetéséhez. Természetesen a felhozatalból nem hiányzik az online multiplayer sem (sajnos kissé megbízhatatlanok a szerverek), és akár egyszerre nyolc barátunkkal is rajthoz állhatunk.

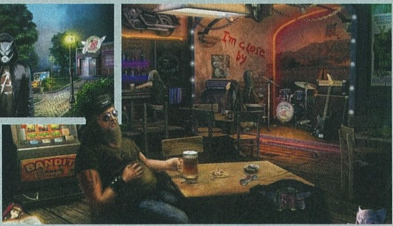
A grafika bár még nem éri el a rivális Real Racing 3 szintjét, azért igen tetszetős, az autók és a környezet kidolgozása kifejezetten pofásra sikeredett – igaz, vas is kell hozzá rendesen, különben csúnyán belassul és szaggat a játék. Ár-érték tekintetében az in-app purchase konstrukció ellenére is megéri a pénzét az Asphalt 8, hiszen egy fillért sem kell kiadnunk a vételárat követően, anélkül is vígan az aszfalt és a levegő királyaivá válhatunk. Jó repülést!

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Cruel Games: Red Riding Hood

[ÍRTA MO] **Az Alawar stúdió modern köntösbe öltöztetett meséjében Piroska nem a nagymamát indul meglátogatni, hanem szerelmét igyekszik megmenteni egy őrült sorozatgyilkos karmai közül.**



Talán a felvezetés izgalmasabban hangzik, mint ami valójában következik, ugyanis a Cruel Games: Red Riding Hood nem az akcióra és a feszültségteremtésre alapoz, hanem a hangulatra és a kitartásra. Merthogy ezúttal egy klasszikus hidden object játékkal állunk szemben, vagyis a feladatunk különböző tárgyak felkutatása és kombinálása (pl. kulcs egy ajtóhoz), illetőleg hol egyszerűbb, hol kicsit bonyolultabb minijátékok megfejtése lesz, amik segítségével azután tovább haladhatunk a pályákon. A keresgélés öt fejezeten keresztül zajlik; egy dermesztő temetőben kezdjük meg barátunk, Kevin felkutatását, miközben az őt elrabló és magát "Mesemondónak" nevező, farkasmaszkot viselő őrült figyeli minden lépésünket, illetőleg azt, hogy miként oldjuk meg az általa kiötlött feladatokat.

Az irányítás pofonegyszerű, ám aki kisebb képernyővel megáldott mobillal vagy egy kicsit vaskosabb kézzel rendelkezik, az bizony néha káromkodik majd egyet-egyet, ugyanis a környezet túlságosan érintésérzékeny, és néha csak milliméteren múlik, hogy a kiszemelt tárgyat bökjük meg a képen, vagy csupán egy díszítőelemet. Ez az Easy fokozatban nem jelent nagy problémát, ám Expert szinten a mellélütéseket már bünteti a játék, némileg rontva ezzel az élvezeti értéken, ami egyébként egészen magas egy tulajdonképpen semmi extrával nem szolgáló tárgykereső programhoz képest. A játékmenet ezerszer látott elemekből épül fel, a feladatok pedig nem különösebben változatosak vagy nehezek (pláne, hogy egy folyamatosan újratöltődő tipprendszer is segítségünkre van), mégis azon kapjuk majd magunkat, hogy nagyon-nagyon szeretnénk a történet végére járni. És ez az, amiben a Cruel Games: Red Riding Hood különlegeset tud nyújtani, mert bár eredetiséggel éppen a sztori sem vádolható, de a hangulata egészen remek és baljós, nem kis részben az aláfestő zongorafutamoknak és a gyönyörűen kidolgozott látványvilágának köszönhetően. A fejezetek közötti kis animációk megalapozzák az atmoszférát, mely gyorsan magával ragad, a kerek történet végére pedig még egy kis csavar is jut, így elégedetten tehetjük le a mobilunkat pár óra keresgélést követően.

ADATOK

KIADÓ **Alawar Entertainment**
FEJLESZTŐ **Alawar Entertainment**
MŰFAJ **hidden object**
ÁR **667 Ft**

GRAFIKA: **88%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

78%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

VISSZA A JÖVŐBE

THE SILENT AGE: EPISODE ONE

[ÍRTA **MIDNITE**] **Történetünkben 2012-re az emberiség kipusztul, csak omladozó épületek, rozsda és csontvázak maradnak városaink helyén. Az időutazót pedig, aki a 40 évvel korábbi katasztrófát akarja megakadályozni, érkezésekor lelövi egy biztonsági őr.**

Az említett utazó az 1970-es évek Amerikájában landol, a hidegháború, Nixon, a trapézgatya és a Pink Floyd virágzása alatt, éppen abban a kormányépületben, ahol totálisan hétköznapi hősünk, Joe dolgozik takarítóként. Joe az a fajta egyszerű lélek, aki seprűjét versenyautóknak járó odaadással tartja karban, még hisz a politikusoknak, és amit szépen kérnek tőle, azt mindig meg is teszi.

Mikor átvesszük az irányítását, hősünket éppen „előlépteti" (több meló, ugyanannyi pénzért), mivel a másik takarító tisztázatlan körülmények között „más karrierbe kezdett". Joe aznap tehát a korábban sosem látott laborokba indul felmosni, ahol a földön pormacskák helyett egy haldokló öregember, a már említett időutazónk várja. Lelke kilehelése előtt az öregnek sikerül felvázolnia a közelgő apokalipszist, és megkéri Joe-t, hogy keresse meg, majd figyelmeztesse 1972-ben élő önmagát a járványveszélyre. Ekkor kerül takarítónk tulajdonába a „hordozható interdimenzionális, síkbeli membrán kronoszinkronizáló eszköz" (vagyis az időgép), amivel képes átlépni a távoli 2012-be. Odaérkezve valóban egy lepusztult, elcsendesült világgal találkozik, emberiség nélkül... Joe ekkor összeszedi magát, félredobja seprűjét, és az öreg kéréséhez híven megmenti a világot.

PILLANGÓHATÁS

A minél nagyobb érintőképernyőkre optimalizált kalandjáték irányítása a szokásos sémát követi: ahova böksz az ujjaddal, Joe odamegy, ha meg az egy hotspot, kiírja a tárgy nevét. Felvett dolgaidat és az időgépet az alul látható tárgylistában találod, és ennyiben ki is merült minden játékmechanikai kérdés: a The Silent Age olyan minimalista, mint Joe lelkivilága.

Se harcjelenetek, se epikus monológok nem szakítják félbe az akaratlan időutazó krónikáját, aki egyik pillanatban még a tisztaságért, a másikban már fajunk fennmaradásáért felelős. A történetben való előrehaladást akciókat mellőző puzzle- elemek, szimpla logikai feladatok megoldásával abszolváljuk – ám mindez legalább meg lett fűszerezve a két időpont közti ugrándozás képességével. Bármikor ugorhatunk, ekkor Joe szemszögéből csak annyit látunk, hogy megváltozik körülötte a terep, a tárgyak 40 évet öregednek vagy fiatalodnak, s így jóval sokoldalúbban használhatjuk őket; megeshet mondjuk, hogy a következő helyszínre vezető ajtó 2012-ben lelakatolva áll, ám a szabad szerelem korszakában még bárki átmehet rajta. Amint ráérzel az időutazás használatára, folyékony és szórakoztató lesz ez a fajta problémamegoldás – különösen azért, mivel Joe-nak minden interakcióhoz van kommentárja, s azokat a kísérleteket, amikor totálisan össze nem illő eszközöket próbálunk kombinálni, néha csattanós poénok kísérik.

Hősünk enyhén Forrest Gump-i világlátása, az ötletes és visszafogottan tálalt humor áthatja az egész játékot – egyik kedvencem egy 1972-ben sugárzott tévéműsor, ami arról számol be, hogy bár az amerikai elnök védett helyre távozik, de csak egy megbeszélésre megy, a világszintű fertőzésről szóló hírek ellenére pánikra semmi ok.

MENNYDÖRGŐ ROBAJ

Bár indításkor a Silent Age figyelmeztet, hogy a 3D hatás érdekében fülhallgatóval játsszunk, viszonylag kevés dolgot hallani. Nincs szinkron, a karakterek szövegeit olvassuk, s a tárgyhasználat közbeni effekteket leszámítva a zenei háttér elenyésző, ami némi hiányérzetet hagyott bennem. Persze ez a nagy ívű egyszerűség lehet pozitív is, mert a minimalista grafika vizuális örömmé avanzsálja a játékot. A bejárható területek csodásak, a 70-es években bolyongva retró geometriai mintákkal és vibráló, életteli hangulattal találkozunk, de a jövőbeli pusztulat nyomasztó, halott szürkesége szintén átérezhető, pedig limitált színpalettával és egyszerű formavilággal dolgozik a játék. Maga Joe az overalljával és vastag bajszával egy keletnémet pornószínészre hajaz, aranyköpései pedig néha fergetegesek (mikor egy Nixon-fotót nézve megjegyzi: „én Őszinte Dickként emlegetem őt, remélem, elterjed ez a név", felröhögtem).

Van azonban egy terület, ahol kétséges, mennyire volt jó döntés egyszerűre venni a mutatványt, és ez a megoldandó feladatok komplexitása. Sajnos vagy nem, korosztálytól függetlenül lehetetlen elakadni, mindig világos, hogy a kevés lehetőség közül melyik lesz a nyerő, komoly fejtörésnek a közelébe sem sodródunk. Ez talán annak köszönhető, hogy a készítők inkább egy Kentucky Route Zero nyomdokaiban járó, élményszámba menő vizuális történetmesélésre törekednek valódi kihívásokat jelentő kaland helyett. Nálam ez bevált, az ütős záróképek után konkrétan várom Joe és az öreg időutazó esetének folytatását, ugyanis a sztori korántsem ér véget az ingyenes első epizódban. Hamarosan jön a második rész, ami igen, természetesen fizetős lesz – de hát a takarítóknak is élniük kell valamiből...

ADATOK

KIADÓ
House on Fire

FEJLESZTŐ
House on Fire

MŰFAJ
kalandjáték

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

Érdekes felütéssel, emlékezetes főszereplővel és kellemes humorral tálalt, stílusos időutazás, amiből az ízelítő ráadásul ingyenes.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

Egyszerűen nagyszerű: szép, tartalmas világ, minimalistán lefestve. Beszippant a hangulat és kíváncsi leszel a folytatásra.

KONTRA

Túl egyszerű, szimpla kombinálással gyorsan rá lehet jönni a megoldásokra, azt pedig nem tudni, meddig kell várnunk a folytatásra.

85%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

AMIT AZ 1.7-RŐL TUDNI ÉRDEMES

[ÍRTA _CS_G] **Alig három hónapja, hogy megjelent az 1.6-os frissítés a Minecrafthez, de már érkezik az 1.7-es bővítés, ami az eddigiekkel ellentétben nem egy konkrét témáról szól, hanem a meglévő világ változatosságáról, kibővítéséről és az alapvető elemek élvezhetőbbé tételéről. Persze ezúttal is találkozhatunk egy-két új elemmel, de ezek legtöbbször csupán a dekorációt szolgálják. E havi cikkünkben az 1.7-es update újdonságait elemezzük, és ahhoz, hogy a leírtakat ti is kipróbálhassátok, a játékban be kell kapcsolni az ezt lehetővé tevő opciót.**

Az eddigi heti verziók (snapshotok, amelyek előre tartalmazzák a várható 1.7-es frissítés újdonságait) legnagyobb változása, hogy rengeteg új biom került bevezetésre. Sokuk csak a már meglévő verziók új változatai (erről egy kicsit később bővebben), de azért akad néhány jelentősebb újítás is.

MESA

Nem, ez nem fekete, hanem túlnyomórészt barna, mert égetett agyag alkotja, összesen hat fajta, vöröses-barnás árnyalatokból. Leginkább a sivataghoz hasonlít, főleg a növényzetét tekintve, de sokszor völgyek tarkítják, és emiatt formájában nagyon hajaz egy pici Grand Canyonra. Legnagyobb előnye, hogy efféle területen könnyen szerezhetünk agyagot, bár az ilyen biomok elég ritkák.

MEGA TAJGA

Ez a biom nagyon hasonlít az eredeti tajgához, ugyanúgy fenyőfák alkotják, de itt sokszor nőnek 2x2 blokk széles törzsű példányok. A talajt mohás kő, fűmentes földfoltok és egy új blokktípus, az úgynevezett podzol alkotja. Ez egy földszerű blokk, ami tulajdonságaiban leginkább a myceliumhoz hasonlít, tehát fénytől függetlenül nő rajta a gomba (akár óriásiak is), de ezenfelül is bármilyen növényt ültethetünk rá. A legnagyobb különbség a fűhöz vagy a myceliumhoz képest, hogy ez a blokk nem „terjeszkedik". Fontos továbbá, hogy csak Silk Touch eszközzel nyerhető ki, minden mással szimplán csak földhöz jutunk a bányászás után.

ROOFED FOREST

Ezt a biomot túlnyomó részt 2x2-es törzsű fák alkotják, és ahogy a név is utal rá, e verzió a hagyományos erdőségek alapján készült. A fák méretén és sűrűségén kívül nagy különbség még, hogy ezen a területen néhol nőnek óriásgombák is, továbbá az ilyen erdőkben általában elég sötét van ahhoz, hogy egész nap teremjenek mobok.

SZAVANNA

Ebben a biomban sosem esik az eső, ami meg is látszik a sárgás füvön. Az egész területen csak akáciafákat találni, melyeknek dzsungelfa törzse és tölgy levele van, és a megszokottól eltérően képesek „ferdén" vagy épp csavarodva nőni. Ez a második olyan hely, ahol spawn-olnak lovak, sőt, az ilyen területeken még falvakat is találhatunk.

A kiemelteken felül számos kevésbé nagy változásokkal bíró biom is bevezetésre került, ilyen például a nyírfaerdő, a virágos erdő és a hótól mentes tajga – és ez még nem minden, hiszen a minimum 10 kocka mély, akár a bedrockig lemenő óceánok is bevezetésre kerültek. A vizekhez kapcsolódó másik fontos változás, hogy a generálás során immáron jóval kisebb területen jönnek létre, így összességében nézve a szárazföld felé tolódik el az arány.

TERRAFORMÁLÁS

Fontos, a biomokat érintő változás, hogy egy új típusú generálási forma, az Amplified is bevezetésre került, ennek köszönhetően minden eddiginél extrémebb világokat hozhatunk létre. Így például előfordulhatnak Y:256 magas hegyek, melyeket éles csúcsok és szakadékok tarkítanak. Az eddigi gyakorlattal ellentétben (a generálás úgy volt beállítva, hogy a való világhoz hasonlatos terepformákat teremtsen több-kevesebb sikerrel) itt elég gyakran előfordulnak irreális elhelyezkedésű dombok és hegyek. Az Amplified generálás egy fejlesztés alatt álló opció, ami igen erős gépet igényel, főleg a memória tekintetében. Érdekesség továbbá, hogy a pletykák szerint

ÉGI VILÁGOK

NOTCH AZ ÉGI VILÁGOT A THE NETHER EGYFAJTA ELLENTÉTEKÉNT KÉPZELTE EL, DE AZ END BEVEZETÉSE UTÁN JEB KÖZÖLTE, HOGY LEÁLLTAK ENNEK TERVEZÉSÉVEL. AHOGY AZONBAN AZ ELKÉPZELÉS NAPVILÁGOT LÁTOTT, SOK JÁTÉKOS FEJÉBEN AZONNAL FELÖTLÖTT, HOGY MI LENNE, HA NEM A FÖLDÖN KEZDENE EL ÉPÍTKEZNI. A FURCSA, LEBEGŐ SZIGETEKNEK ÉS ÉPÍTMÉNYEKNEK AZÓTA IS TÖRETLEN A SIKERE, ÉS MOST MI IS BEMUTATUNK HÁROM OLYAN LETÖLTHETŐ PÁLYÁT, AMELYEKET MINDENKÉPP ÉRDEMES KIPRÓBÁLNI.

Ez mind a mai napig az egyik legkedveltebb pálya, egyben a legegyszerűbb is. Az ég közepén lebegő kicsi, L-alakú szigeten kezdünk, ahol egy fán és egy ládán kívül nincs semmi más. A ládában van pár dolog, de jobbára mindent nekünk kell előteremtenünk. Ha magában a túlélés nem lenne elég, akkor egy elég hosszú feladatlistát is találunk a letöltés mellett, ami tényleg kihívássá teszi a játékot. Rengeteg változata létezik, itt az eredeti: **http://bit.ly/skyblock_map**

Ha az előző pályáról azt mondtam, hogy nehéz, akkor a SkyGrid a már-már lehetetlen kategóriába tartozik. Itt egy talpalatnyi összefüggő talajt sem találunk,csak különböző típusú blokkok helyezkednek el térben, egy rács mentén. Ha a fentiek ellenére is szeretnétek szerencsét próbálni vele, akkor a legjobb tippem az, hogy tapadjatok rá a shift billentyűre és ugorjatok jó nagyokat. Kéz és lábtörést! Innen tölthető: **http://bit.ly/skygrid-map**

A végére egy hagyományos túlélőtérképet hagytunk, de azért érdemes résen lenni, ugyanis ez a pálya rejteget egy-két meglepetést. Itt is találhatunk egy feladatlistát, amelyen a szokásos gyűjtögetős célok mellett egy titkos barlang megtalálása is szerepel – sőt, találhattok rajta egy egész különleges feladatot is, ám ennek a felfedezését már rátok bízzuk.
Innen tölthető: **http://bit.ly/survival-in-the-sky**

MINECRAFT CIKKEK A DVD-MELLÉKLETEN

Ha esetleg lemaradtál volna korábbi számainkról és a bennük lévő Minecraft rovatokról, akkor sincs gond, hiszen a DVD-mellékleten most megtalálod őket PDF formában. Jó olvasgatást és jó építkezést kívánunk mindenkinek!

1. **MINECRAFT A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG**
2. **MINDENT A REDSTONE-RÓL 1.**
3. **MINDENT A REDSTONE-RÓL 1.5**
4. **EGYEDI PÁLYÁK**
5. **KOCKÁK A KOCKÁK VILÁGÁN KÍVÜL**
6. **A KEZDETEKTŐL A FŐELLENSÉGIG**
7. **TIPPEK, SZERVEREK ÉS ETIKETT**

ezzel a funkcióval lehet majd Sky Dimension típusú világokat létre hozni. Ezt a lehetőséget eredetileg a béta 1.8-ban ígérték (az eddigi verziókról olvasd el a januári Minecraft cikkünket!), de oda végül nem került be, viszont most úgy tűnik, hogy az 1.7 megjelenésével végre kiderül, hogy miképp is fog működni a dolog.

MEGVÁLTOZOTT HORGÁSZÁS

Ugyan a horgászás alapjai nem változtak, tehát most is akkor tudjuk kifogni a prédánkat, ha az épp rángatja az úszónkat, de a halak mozgását most már kis buborékok is jelzik – ez főleg akkor hasznos, ha épp az úszónk felé mozog egy, így könnyebben rá tudunk készülni a nagy fogásra. Újdonság továbbá, hogy mostantól nagy esélyünk van arra, hogy valami „mást" is kifogjunk a halakon kívül; ez lehet jó dolog (például egy nyílvessző) vagy rossz (lyukas csizma) – összesen 18 kihalászható tárgy rejtőzik a vizekben.

Pozitív változás továbbá, hogy mostantól két új enchant is kapcsolódik a pecabothoz. Az egyik a halak kifogásának valószínűségét növeli, a másik pedig a már említett tárgyak kiemelésének esélyét. Ezenkívül a halak fajtái is bővültek: megjelent a hagyományos társaihoz hasonlóan megsüthető és ugyanannyi kajapontot adó lazac, a csak nyersen ehető és fél éhséget visszapótló bohóchal, továbbá a fogyasztásra alkalmatlan gömbhal. Ha utóbbit mégis megpróbáljuk megenni, akkor három különböző negatív hatást fogunk elszenvedni, ami fél szívre csökkenti az életünket 48 másodperc leforgása alatt – ám ha evés helyett egy potion-főzőbe helyezzük, megkapjuk a Potion of Water Breathinget, ami lehetőséget biztosít arra, hogy Survival módban is tudjunk a víz alatt lélegezni.

BŐVÜLŐ VIRÁGOSKERT

Komolyabb változás érinti a virágokat is, hiszen hat új faj került a játékba, többek között a tulipán, az orchidea, a margaréta vagy épp a pipacs – ez utóbbi például a rózsát fogja helyettesíteni a jövőben. Persze nem kell izgulni, a rózsa sem tűnik el véglegesen, csak új formát ölt, és a két blokk magas virágok közt, mint bokrot találjuk majd meg. Ezenkívül még három növény jelent meg a játékban: a napraforgó, az orgona és a bazsarózsa, sőt a fű és a páfrány is tud most már dupla magasra nőni. Ezen változások eredménye, hogy a virágok által immár sok olyan festékhez juthatunk hozzá, amit eddig keverni kellett.

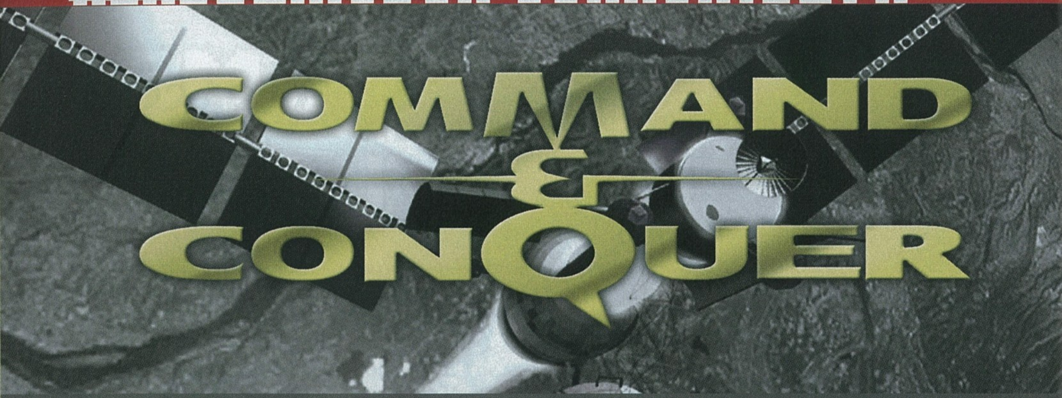
EGYÉB VÁLTOZÁSOK

Fontos, a játékot érintő újítás, hogy megváltozott a Nether portál építhetőségének szabálya is. Most már bármekkora portált felhúzhatunk a 4x5-től egészen a 23x23-as méretig, a lényeg csak az, hogy az építmény négyszögletű legyen – érdemes viszont óvatosnak lenni, ugyanis egy nagy portálon keresztül akár már egy ghast is átjöhet!

A technikai változások terén a mi kedvencünk egyértelműen a /setblock parancs, amit egy command blockba táplálva blokkokat hozhatunk létre. És hogy el tudjuk-e tüntetni a blokkokat? Igen, szimplán csak egy másik command block kell hozzá, ami a blokk helyére egy levegő kockát helyez. Ráadásul mostantól már nem muszáj megjegyeznünk a blokkok kódjait sem, ugyanis helyettesíthetjük őket a „minecraft:<blokk neve>" paranccsal. Az ehhez kapcsolódó másik parancs, a /testforblock, ami egy bizonyos koordinátán belül ellenőrzi, hogy ott megtalálható-e az általunk keresett blokk.

Ezeken kívül számos technikai újítás jelent meg az elmúlt hetekben, mint például a chat fejlesztése, vagy a levegő fizikájának megváltozása. És bár a cikkben próbáltam minden lényeges újítást megemlíteni, a végleges változat érkezéséig biztos fognak még változni, finomodni a dolgok – főleg, hogy lassan közeleg a Halloween-frissítés is, amiben mindig érkezik pár meglepetés. Erről viszont később úgyis beszámolunk majd!

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/minecraft



COMMAND & CONQUER

[ÍRTA **CHRIS**] **Valószínűleg nem létezik olyan PC-s játékos, aki még ne hallott volna a Command & Conquer-sorozatról. Arra viszont csak kevesen emlékeznek, milyen is volt a széria első része, ami gyakorlatilag meghatározó szerepet töltött be az RTS műfaj megszületésében.**

Nem csoda, ha kevesen ismerik a legelső C&C játékot, hiszen közel 20 éve, 1995 augusztusában jelent meg személyi számítógépekre. A története szerint a közeljövőben járunk, ahol a Földet megfertőzte egy különös anyag, a tiberium. Hamar kiderül, hogy ez a misztikus, kristályszerű maszat igencsak hatékony energiaforrás, és az amúgy is pattanásig feszült viszony a Global Defense Initiative (az Egyesült Nemzetekből alakult katonai csoport) és a Brotherhood of Nod között eszkalálódik, aminek egy globális világháború lesz az eredménye. A főgonosz Kane (a Nod karizmatikus vezetője, aki hatalmát nyers erővel biztosítja) karaktere máig az egyik legnépszerűbb videojáték-szereplő, akit valaha monitorra álmodtak, ám a C&C nem csak miatta számít úttörőnek!

EGY MŰFAJ SZÜLETÉSE

Az 1995-ben megjelent első részről túlzás nélkül kijelenthető, hogy ez volt az a játék, amely megmutatta az utat a következő két évtized legtöbb valós idejű stratégiai játéka számára. Bár a C&C a legelső RTS címét nem birtokolhatja (sokan a Dune II-t tartják annak, de valójában már annak megjelenése előtt is létezett hasonló játék, az 1981-es Utopia), sok tekintetben mégis meghatározó volt a játékipar számára. Iránymutató játékmenete és a masszív üzleti sikere okán még számos folytatást megélt, sőt, jelenleg is készül egy epizód, a Command & Conquer világot egy teljesen új oldaláról bemutató, ingyenesen játszható változat, amit a Frostbite motor kelt majd életre.

A C&C tehát egy forradalmi alkotás volt, ami rengeteg újdonságot nyújtott játékmenetében. Az első és talán legmegkapóbb élmény akkor érte a játékost, mikor kibontotta a program dobozát, amiben két CD terpeszkedett. Akkoriban, amikor egy demó maximum 50 megabyte helyet foglalt, egy teljes verziós program pedig akár tízszer is befért volna egy mai videokártya memóriájába, ez elég meglepő dolognak számított. A két lemez egy-egy frakcióhoz kötődött: az egyiken a Nod, a másikon pedig a GDI kampánya foglalt helyet. A C&C különlegessége abban rejlett, hogy rengeteg élőszereplős videóval volt teletűzdelve, amiket akkoriban a legtöbben csak szájtátva bámultak, azon gondolkodva, hogy miképp lehettek képesek a westwoodos fiúk ilyen élethű animációk elkészítésére. Persze a fejlesztőknek trükközni kellett ahhoz, hogy ez a sok átvezető felférjen a mindössze 640 megabyte-os lemezre – a csel abból állt, hogy a videókból minden második képkocka hiányzott, valamint a képfrissítés is csak 15 kocka per másodperc volt. Ezek a mozgóképek mai szemmel nézve már elég nevetségesnek tűnnek, de akkoriban csodaszámba mentek.

A különösen hangulatos átvezetők mellett természetesen a játékélmény is kiemelkedőre sikeredett. A Metacritic által begyűjtött értékelések alapján jelenleg 94/100 ponton áll a program, és a játék minőségét jól példázta a Gamespot cikke, amely szerint „A Command & Conquer" az egyik

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Westwood Studios

MEGJELENÉS ÉVE
1995

MŰFAJ
RTS

MULTI
4 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Az egységgyártás mai szemmel nézve igazi kínszenvedés: egyszerre csak egy készülhet...

A teljesen ismeretlen színészek játékbeli „alakításai” mind a mai napig legendásak

legkiválóbb, legcsodálatosabban megtervezett videojáték, ami valaha készült”.

AZ RTS

A játékmenetet tekintve egy valós idejű stratégiáról beszélünk, amely elsősorban attól vált különlegessé, hogy a háttértörténetét két oldalról is felgöngyölíthettük. A hihetetlen minőségű átvezető videók mellett a program egyedi ismertetőjegyévé vált a képernyő jobb oldalán elhelyezkedő sidebar is, amin az építéshez és a gyártáshoz szükséges műveleteink listája kapott helyett. A játékosnak lényegében annyi volt a dolga, hogy lehelyezze a

egységeket, melyek közt akadtak gyalogosok, tankok, valamint légi egységek is, illetve később a Red Alert című folytatásokban megjelentek a hadihajók is. Érdekesség, hogy a tiberium a folytatásokban egyre nagyobb szerepet kapott, és talán nem árulunk el nagy titkot

A C&C sorozat nélkül egyáltalán nem lenne ugyanolyan a valós idejű stratégiák mára kissé megkopott stílusa

Mobile Construction Vehicle (MCV) nevű guruló bázisát valahova a pályára, majd ezt követően az oldalsó menüből választva megépítette a hadsereg felállításához szükséges épületeket, és szépen lassan legyártotta az egységeket. A különböző típusok előállításához és az építkezéshez szükség volt energiára, amit erőművek biztosítottak mindkét szemben álló fél számára. Ha megvolt az első energiaforrásunk, akkor már felhúzhattunk egy barakkot, majd egy járműgyárat, és eztán megkezdődhetett a tényleges háború.

Bevételi forrásunkat egyetlen nyersanyag biztosította, a tiberium, aminek kibányászásával pénzre tehettünk szert. Ebből vásárolhattunk új épületeket, katonai

azzal, hogy végül az egész bolygót megfertőzte és lakhatatlanná tette, aminek hatására a háborúzó felek összefogtak, hogy közösen vessenek véget a bolygónkat érintő fenyegetésnek (erre egészen a sorozat 2010-es, Tiberian Twilight című részéig kellett várni). Egy későbbi epizódban ráadásul megjelentek az idegenek, és velük együtt a szuperfegyverek is.

Persze mai szemmel nézve az akkor zseniális játékmenet azért már hagy némi kívánnivalót maga után. Elég zavaró például, hogy nem tudunk egyszerre több egységet gyártani, tehát minden egyes katonát egyenként kell kicsalogatnunk a barakkokból. Nem lehet gyülekezési pontot meghatározni, ahova az egységek kívánszorognának, valamint az útvonalkeresés is botrányosan gyengére sikeredett. Ennek ellenére remek retroélményben lehet része annak, aki úgy dönt, hogy feleleveníti az emlékeket, vagy csupán utólagosan rácsodálkozik, hogy milyen is volt minden RTS-ek szülőatyja, a Command & Conquer. A program jelenleg egy 17 játékot tartalmazó csomagban vásárolható meg az Origin rendszerén keresztül (az ára nem éppen alacsony, 30 eurót kérnek érte), és ebben a pakkban megtalálható a sorozat összes többi része is, beleértve a híres Red Alert „mellékszálat” is.

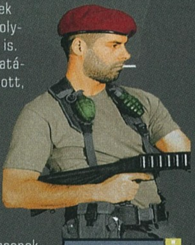
A JÖVŐ ZENÉJE

Bár valószínű, hogy az első résszel csak kevesen játszottak közületek, az biztos, hogy a C&C nyomában megjelent későbbi epizódokra már többen élénken emlékeztek. A legemlékezetesebb a cikkünkben is sokszor felhozott Red Alert nevű spinoff, ami egy alternatív univerzumban játszódott, ahol egy időgép segítségével megölik Hitlert, így a Sztálin által irányított Szovjetunió kerül a világuralom közelébe. Ennek a szériának szintén rengeteg fejezete látott napvilágot, az első már 1996-ban, amihez aztán kiadtak még három nagyszabású kiegészítőt, majd 2000-ben érkezett a második rész, 2008-ban pedig a harmadik, aminek kapcsán apró érdekesség, hogy létezéséről a világon elsőként a PC Guru számolt be (és az EA ennek annyira nem örült…). A Red Alert mellett természetesen a Command & Conquer sorozatot sem hagyta pihenni az azóta feloszlott Westwood csapata. Sokak számára ismerősen csengenek még a Tiberian Sun és a Sole Survivor alcímek, vagy a Generals, amihez érkezett egy Zero Hour című kiegészítő csomag is. A 2010-ben megjelent 4. részig a sorozatnak folyamatosan sikerült megújulnia, és ezzel elbűvölnie rajongóit és a kritikusokat, de végül a C&C-t is elérte a végzete, hiszen a Tiberian Twilight még a legnagyobb fanatikusok lelkesedését is letörte, és akkor a webes Tiberium Alliances nevű mellékhajtásról még nem is beszéltünk…

95%

NAGYOBB FELBONTÁS ÉS KIJAVÍTOTT HIBÁK

Egy olyan régi PC-s játékot elindítani modern operációs rendszereken, mint amilyen az 1995-ös Command & Conquer, nem egyszerű feladat. Ezért is adózunk tisztelettel azon lelkes rajongók előtt, akik lehetővé tették, hogy a mai gépeken is tökéletesen fusson a C&C. A házi készítésű patch számtalan hibától megszabadítja a játékot, kezdve már a főmenüben felbukkanó grafikai problémáktól egészen a küldetéseket elakasztó bugokig, sőt, még a modern, magas felbontás is elérhetővé válik, a mod- és lokalizáció támogatással együtt. A **http://bit.ly/oMrK1** címről letölthető csomagot az utolsó hivatalos verzióval (1.05) együtt lehet használni.

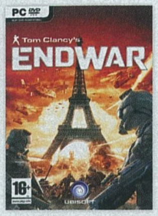


HONNAN SZEREZHETEM BE?

A C&C a kora ellenére kifejezetten könnyen beszerezhető játék. Az elsődleges és egyúttal a legkényelmesebb forrás az EA saját piactere, az Origin, ahol a Command and Conquer: The Ultimate Collection keretén belül lehet ehhez, és a létező összes C&C-játékhoz hozzájutni, de a 30 eurós ár meglehetősen magas. Ennél költséghatékonyabb megoldás a Top 5 rovatunkban is szereplő „The First Decade” csomag, amiért csak 2000 forintot kérnek.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



TOM CLANCY'S ENDWAR Végjáték

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Shanghai**

Tom Clancynek ugyan semmi köze nincs hozzá, de a nevével fémjelzett videojáték-univerzum máig virágzik. Elsősorban a Ghost Recon- és a Splinter Cell-szériáknak köszönhető a népszerűsége, pedig van pár érdekes vadhajtás, amik néha egész jópofa történeteket vetítenek előre. Ilyen az Endwar című stratégiai játék is, ami elvileg a Clancy-világ utolsó, gigászi háborúját hivatott digitális formába önteni. Egy 3D-s RTS-ről van szó, amit gyors tempójú játékmenete és hangvezérlése emel ki a középszerből, azok számára is élvezetessé téve a programot, akik amúgy nem bolondulnak a stratégiai játékokért. A Ubisoft Shanghai alkotását a maga korában sok kritika érte, többek között azért, mert kampánya alig 5-6 óráig tart, mélysége pedig nem igazán van. Mindez viszont eltörpül, ha rájövünk, hogy a játék ma már röhejesen olcsón megvásárolható, mi több, a remek grafikát egykor nehezen viselő hardvereknél sokkal masszívabb alkatrészek találhatók a legtöbb PC-ben. Az Endwar immár tehát különösen ajánlott vétel.

G.I. Szakáll MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

ÉRTÉKELÉS **69%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Danger Close Games**

Tavaly sokaknak okozott hatalmas csalódást a 2010-ben egyszer már megtépázott Medal of Honor-sorozat legújabb része, a totálisan ízetlen és buta Warfighter. Kár tagadni: az EA teljes áron kínált egy budget-árkategóriába való, szép, de unalmas és rövid FPS-t, amit egyedül a többjátékos módja tett élvezhetővé. Hogy akkor mégis mit keres a listán? Egyszerű: most már annyiba kerül, amennyiért megéri befektetni rá. Egyrészt a Warfighter a Frostbite 2 motorral készült, ami a Battlefield 3-at is hajtja, ennélfogva pedig a látványra nincs panasz. Másrészt a multi még mindig szórakoztató, amolyan BF-CoD keverék, szűk pályákkal, de látványos összecsapásokkal, fejleszthető karakterprofillal és teljes körű Origin-támogatással. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a Warfighter jobb játék lett az elmúlt egy év során, de immár nem érzi cikinek az ember, ha pénzt ad érte, és ez nagy szó. A modern stílusú shooterek rajongói elüthetik vele az időt a Battlefield 4 november elsejei megjelenéséig.

EURO TRUCK SIMULATOR 2 Az IFA bűvöletében

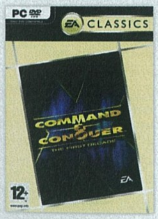
ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **SCS Software** FEJLESZTŐ **SCS Software**

JohnBart kolléga most minden bizonnyal örömünnepet ül, ugyanis ő egész közelről szemlélhette a játék fejlesztését, ami egyébként korunk talán legjobb kamionszimulátora. A programban neves márkák gyönyörű titánjait vezérelhetjük, valósághű fizika és kusza, a való világ alapján lemodellezett úthálózat mellett, miközben átéljük a kamionos élet szépségeit és árnyoldalait. Mielőtt valaki Smokey és a Bandita-féle vircsaftot vizionálna, elsősorban a fuvarok időben történő levezénylése és a küldetések teljesítése a Euro Truck Simulator 2 lényege, szóval nem ajánlott kocsmai bunyókat és őrjöngő seriffeket várni. Bizony, a valódi kamionos lét korántsem olyan, mint a filmekben: komoly, felelősségteljes melóról van szó, ami kitartást, türelmet és precizitást igényel. A játékhoz egyébként nemrég jelent meg egy új DLC, benne Magyarország egyes útjaival, és a modderek is roppant aktívak, szinte naponta érkezik valamilyen nem hivatalos kiegészítés a programhoz. Háromezer forintért mindez szinte ajándék.

Új világ, régi harcok EMPIRE: TOTAL WAR

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

A Rome II roppant magasra tette a lécet, nem irigyeljük a Creative Assembly fejlesztőit, mert legközelebb szinte teljesíthetetlen elvárásoknak kell majd megfelelniük, gyakorlatilag magukat kell legyőzniük. Sokan vannak viszont, akik nem játszhatnak a zseniális Rome II-vel, mert a gépigénye az egeket veri. Nekik lehet alternatíva az újkor kolonizálási lázának emléket állító Empire: Total War, amiben ugyan nem az ókori Európa meghódítása a cél, de legalább szerepelnek benne tengeri armadák, és kiemelt szerepet kap a diplomácia. Az Empire igen összetett, hosszú és tartalmas játék, amit egyedül a kissé rideg, tekintélyvidűséget sugárzó miliő tesz nehezen emészthetővé. Ha azonban szeretitek a 18. és 19. század forrongó világát, érdemes tenni egy próbát a játékkal, főleg, hogy még ma is jól néz ki, a gépigénye viszont rengeteget szelídült a megjelenése óta. Arra azonban tessék odafigyelni, hogy ebben a programban még nincs többjátékos kampány – az csak a Napóleontól vált elérhetővé.



COMMAND & CONQUER: THE FIRST DECADE Az első évtized

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Electronic Arts**

A Command & Conquerre sokan ma már csak legyintenek, ami a 2010 tavaszán megjelent Tiberium Twilight után teljesen érthető is. Fontos tudni azonban, hogy a sorozat nagyon komoly múlttal bír, sőt, a pár oldallal arrébb bemutatott, 1995-ös első rész sokak szerint az RTS műfaj igazi megteremtőjének számít (bár ez vitatható, volt ugye előtte egy Dune 2 is). A számtalan, egyébként egytől-egyig kiváló játékot ma már külön-külön nehéz lenne beszerezni, de az EA néhány éve volt olyan jó fej és kiadott egy antológiát The First Decade („az első évtized") címmel. A csomagban a sorozat 1995 és 2005 között kiadott epizódjai találhatók meg, kiegészítőkkel együtt, tehát nem egy játékot, hanem komplett franchise-t vásárolhatunk magunknak, leszámítva az újabb részeket, amik egyébként sem érdemelnek nagy figyelmet. Mi ez, ha nem bombaüzlet? Egy bibi van csupán: az újabb Windows-rendszereken gondot okozhat, hogy a legtöbb játék csak 32 biten érzi jól magát, de ezt a korlátot az okosok úgyis megoldják.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Mass Effect 3 (3990 Ft), **Assassin's Creed III** (2990 Ft), **Magicka** (2490 Ft), **Dirt Showdown** (1990 Ft), **Mashed** (990 Ft), **Call of Duty 2** (1990 Ft), **Medal of Honor Warchest** (1990 Ft)

Shadow of the Comet

[ÍRTA STÖKI] Ez a lapszám horrorjátékokban erős – Outlast, Amnesia –, ezért nosztalgiarovatunkban is régi ijesztgetős játékokat veszünk elő, mégpedig az Infogrames két kalandprogramját. A cég sokat tett azért, hogy H.P. Lovecraft művei videojátékokban is megelevenedhessenek, a lenti kettő pedig jó példa arra is, mennyire máshogy tud ma hatni két régi műemlék.

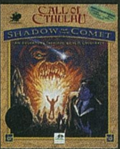
A kalandjátékokat a nyolcvanas években főleg a Sierra vicces sorozatai tematizálták, ezért a kilencvenes évek elejére megérett a játékosokban az igény a komolyabb sztorikra. Nagyjából ekkor volt csúcson a francia Infogrames is, amely ráállt a Lovecraft horrornovelláin alapuló játékokra. Ugyan nem az Infogrames volt az első (az Infocom már 1987-ben piacra dobott egy szöveges Lovecraft-kalandot) ezzel az ötlettel, de ez a kiadó aratta ilyen téren az első komoly sikereket. A cég játékai nem követtek pontosan egyetlen konkrét művet sem, inkább az amerikai szerző több írásából szedegették össze az ihletet. Az első fecske Frédérick Raynal nagyszerű 3D-kalandja, az 1992-es Alone in the Dark volt, amiről már volt szó a rovatban, ezért most csak megemlítem. Egy évvel később aztán jött a Shadow of the Comet, majd 1995-ben a Prisoner of Ice – róluk lesz most szó.

CTHULHUT LÁTNI ÉS MEGHALNI

A Shadow of the Comet 1910-ben játszódott, főhőse egy újságíró volt, aki az ügyben kezdett nyomozni, hogy egy lord miért őrült meg 76 évvel korábban, amikor Illsmouth városkából akarta megnézni a Halley-üstököst. Emberünk egyre ijesztőbb dolgokat talált nyomozás közben a démonimádó szektától az idegen lényekig, de a szörnyűségeket nagyon elegánsan tálalta a játék: inkább csak sejttette, mint mutatta, akár egy jó pszichológiai horror. Ehhez remekül passzolt a grafika, ami főleg gyönyörűen rajzolt, részletes hátterekkel és egész képernyős, részben hollywoodi színészekről mintázott portrékkal operált. A feszült zene a korai hangkártyákon is jól szólt, a CD-verzió pedig szinkronhangokat is kapott (bár nem túl minőségieket). És persze a játék tele volt Lovecraft-áthallásokkal és direkt utalásokkal, Illsmouth például egyértelműen az Árnyék Innsmouth fölött című novella címében szereplő városról lopta a nevét.

A Prisoner of Ice más megközelítéssel nyúlt a Lovecraft-korpuszhoz: már az intrótól kezdve megmutatta a szörnyeket, és a játék során végig látni lehetett a rémségeket. Ettől sokkal kevésbé volt ijesztő, mint elődje, és a történet is jóval popcorn-mozisabb volt. A második világháború idején zajló sztoriban egy amerikai katonát irányítottunk a Déli-sarkon, ahol nem elég, hogy a jég alatt mindenféle monszták voltak befagyva, de a nácik még kísérleteztek is velük, hogy valahogy fegyverként használják őket. A program technikailag is az akciófilmek felé húzott: több ponton időre kellett cselekedni, és eltűntek a dialógusokat kiemelő portrék. Azért így is szórakoztatóra sikeredett, csak itt-ott elég messze tévedt a lovecrafti alapoktól. Érdekesség, hogy bár nem a Shadow of the Comet folytatása volt, annak újságíró hőse mégis feltűnt benne, sőt elég fontos szerepet is kapott.

Sajnos a későbbi folytatások nem tudták ugyanazt a Cthulhu-hangulatot visszaadni, mint a Shadow of the Comet, így aki lovecrafti élményre vágyik, jobb, ha marad az első játéknál



ADATOK

KIADÓ
Infogrames

FEJLESZTŐ
Infogrames

KIADÁS ÉVE
1993

PLATFORMOK
DOS

SÖTÉT ÉBREDÉS

Bár a maga idejében mindkét játék kiemelkedőnek számított, érdekes, hogy ma mennyire máshogy nézünk rájuk. A Shadow of the Comet igazi retró lett, aprólékos háttereire és portréira patina rakódott, a pixelekbe öntött szépség egyik emlékműve lett. A Prisoner of Ice viszont renderelt grafikát használt, és sok átvezető animáció is volt a játékban, ám ez a technika 1995-ben még nem volt túl kiforrott, ezért ma már röhejesen fest az egész, és az ember nem érez sok kedvet ahhoz, hogy nosztalgiázzon vele. Úgy tűnik, a játékok között is vannak, amelyeknek jól áll az ősz haj, és vannak, amelyek nem öregednek szépen.

Amatőr gamertévé, millióknak

[ÍRTA **STÖKI**] **Abból élni, hogy játszom – sok gamer számára ez az álommunka, de mint a legtöbb álom, elérhetetlen. Vannak azonban olyanok, akik a web adta lehetőségeket kihasználva megugrották a lécet. És nincsenek is kevesen, a játékiparnak már oda kell figyelni rájuk. Viszont úgy tűnik, ez is egy olyan jó dolog, amiből mi, magyarok kimaradunk.**

A YouTube tele van népszerű videocsatornákkal (Nyilvánvaló Kapitány pedig újra lecsap), saját csatija van például Rihannának és Eminemnek, vagy ott van a gasztronómiai horrorként is felfogható, igen szórakoztató Epic Meal Time. Ha megnézzük viszont azt a toplistát, ami a feliratkozók száma szerint rangsorolja a csatornákat, az első helyen egy játékost látunk, aki lenyomta az összes világsztárt: ő Felix Arvid Ulf Kjellberg, a PewDiePie csatorna gazdája, amire 13,9 millió követő iratkozott fel, és aminek az össznézettsége már milliárdos nagyságrendű. És Felix nincs egyedül: van még jó pár népszerű hasonló videojátékos csatorna a milliósok klubjában, például a TobyGames (5,6 millió feliratkozó), a Yogscast (6 millió) vagy a Smosh Games (3 millió). Mindegyik mögött egy vagy két ember áll, lelkes amatőrök, akiknek a befolyása mára tényezővé vált az iparágban.

Videókat gyártva nem lehet milliomossá válni, de azért szórakozásnak éppen nem rossz

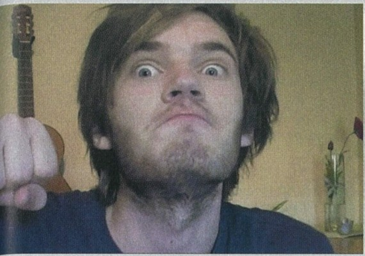
AMATŐRÖKBŐL SZTÁROK

Az, hogy a videojáték népszerű téma a YouTube-on, igazából nem meglepő. Az írott végigjátszások helyét a videósok vették át, illetve titkos helyszíneket, bugokat, easter eggeket is egyszerűbb „mutasd, ne mondd" alapon megosztani másokkal. A Google felmérései szerint a játékosok 95 százaléka nézeget YouTube-videókat, tehát szinte mindenki. A játékos témájú videókat – különösen a végigjátszásokat – gyakran kommentálja a gazdájuk, és előfordul, hogy az illető nemcsak játékban tehetséges, hanem másban is, például standuposokat megszégyenítően kiváló előadó. És ha egy ilyen emberbe elég lelkesedés és fanatizmus szorul ahhoz, hogy rendszeresen tolja ki magából a videókat, befuthat – voltaképpen tök logikus az egész folyamat. Aztán jön az online sztárság, amivel meg kell birkózni.

A PewDiePie-t készítő Felix a Polygonnak elmondta, hogy már bőven azelőtt játékvideókat akart csinálni, mielőtt a YouTube létezett volna. Amikor a szolgáltatás elindult, kipróbálta magát a mozgóképes műfajban, főleg horror témájú játékok végigjátszásait tette fel, illetve videoblog posztokat. A népszerűség hamar jött, pár év alatt szinte már kezelhetetlenné vált a csatorna, és Felix élete felborult. Régen még minden rajongónak tudott válaszolni, ma már ez elképzelhetetlen. Szabadideje pedig szinte semmi, muszáj újabb videókat készíteni, és most már expók állandó meghívott vendége is.

Hasonló cipőben jár a TobyGames gazdája, Toby Turner, aki azért kezdett videókat csinálni, hogy a haverjait megnevettesse, de most már milliók röhögnek a poénjain. A sikert viszont neki is fel kellett dolgoznia, elválasztani a munkává vált játékot a magánéletétől, és mint a lapnak elmondta, ez nem megy mindig könnyen. Viszont Turner ügyesen kiaknázta a rajongói táborában rejlő lehetőségeket: videojátékot készít a segítségükkel. Az Indiegogón (a Kickstarterhez hasonló, közösségi projektfinanszírozási szolgáltatás) több mint 600 ezer dollárt dobtak össze neki a rajongói, hogy elkészülhessen a videóiban visszatérő webes rajzfilm, a Tobuscus Adventures játékváltozata. A program Steamen, iOS-en és Androidon fog megjelenni, a tervek szerint valamikor jövőre.

Toby Turner arcáról mintha nem a nyugodtság és a kiegyensúlyozottság sugározna ezen a képen...



YOGSCAST PEWDIEPIE TOBYGAMES

JÁTSZIK, MEGOSZT, RAJONG

És ez a pont az, ami nagyon elgondolkodtató, amikor egy tisztán amatőr kezdeményezésből egy videojáték születik, és ezzel a játékot fejlesztő YouTube-sztár részese lesz annak az iparnak, amiről a videóit készíti. Persze ekkor már nem igazán beszélhetünk amatőrökről, amit az is mutat, hogy a legnagyobb játékvideós sztárokat külön cég – ha úgy tetszik, ügynökség – képviseli. Ez a Polaris, ami a geek kultúra alulról jött online sikereit karolja fel, hozzá tartozik például a PewDiePie, a TobyGames és a Yogscast is.

A Polygon magazin a Polaris alelnökét, Dan Nothaftot is kifaggatta. Nothaft szerint a Felixhez hasonló profi játékrajongók titka az, hogy mindent a nézőkért tesznek, és megtalálják velük a közös hangot. Ezek az emberek belefáradtak a játéklapok egyenkritikáiba, és szenvedélyesebb, megbízhatóbb forrást keresve kötnek ki PewDiePie-nál vagy más hasonló csatornákon. Bár a hagyományos játéksajtó ilyen kategorikus lesajnálása nyilván túlzó még Nothaft szájából is, azért van benne valami.

Közösségi élmény nélkül ma már kutyagumit nem ér a játékújságírás. Az nyilvánvaló, hogy milliós rajongói bázissal vígan meg lehet élni a hirdetésekből, de az említett gamerek egy része még rendszeresen jótékonykodik is. Felix például több százezer dollárt adományozott már nemes célokra, a Yogscastot vezető Lewis Brindley és Simon Lane pedig 274 ezer fontot adott az Oxfamnak. Mert jut is, marad is.

Ezek mind olyan jelek, amik azt mutatják, hogy a YouTube-faktort a játékiparnak is figyelembe kell már vennie. És figyelembe is veszi: a következő konzolgeneráció egyik nagy csatatere éppen a streamelés lesz, elég csak a PS4 kontrollerének Share gombjára gondolnunk. A Forbes is arra hívta fel a figyelmet az E3-on, hogy a közösségi média úgy átitatta már a piacot, hogy az alkotó, a rajongó és a híresség közti határok egyre jobban elmosódnak. Izgalmas éveknek nézünk elébe.

KIS PIAC, KIS FOCI

Magyarország persze mindebből kimarad, legalábbis a nagy pénzből és az iparágformálásból mindenképpen. A magyar piac túl pici, magyar nyelvű videocsatornával nem lehet ilyen sikereket elérni. (Angol nyelvűt pedig nem nagyon készítettek még itthon ilyen témában – de tényleg, miért nem?) Azért az ország méretéhez képest vannak szép magyar sikerek is, például a Hollywood Hírügynökséget készítő Szirmai Gergely csatornája, amire már több mint százezer felhasználó iratkozott fel. Igaz, ő filmekről osztja az észt, többek szerint bicskanyitogató stílusban, de a jelek szerint épp elegen gondolják máshogy ahhoz, hogy az ország egyik legnézettebb amatőr csatornája legyen. Vagy ott a jó öreg FreddyD, aki anonimitásba burkolózva készített igen vicces videókat rossz PC-s játékokról, és bár már befejezte a sorozatot, még mindig 84 ezer követő lóg a csatornáján, hátha egyszer folytatja. És ki tudja, lehet, hogy egyszer nekünk is lesz egy PewDiePie-unk, aki már meg tud élni abból, hogy játszik.

Gamer laptopok és kiegészítők
hatalmas választékban

digiprime.hu
1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * www.digiprime.hu

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

NEVERWINTER, SKYRIM

➲ Kedves gurusok!
Két kérdésem van két különböző játékról:
1: A D&D Neverwinter az első. Egy előző számotokban megírtátok, hogy a hivatalos oldalról kell letölteni a játékot, de nem az volt a gond, hanem a bejelentkezés. Említettétek a cikkben, hogy az e-mail címmel kell bejelentkezni, és ha a @-t nem írná be, egy szövegboxból másoljuk ki. Ez a szövegboxos verzió sem ment, nemhogy a névvel való bejelentkezés.
2: A másik gondom Skyrimmel van, épp megcsináltam néhány küldit a Delphin nevű Blade-del, amikor egy csatornarendszerbe küldött egy öregemberhez. A lefolytatott párbeszéd után nem jött ki a szobájából, és én se tudtam bemenni (próbálkoztam minden varázslatommal és még varázsfegyverekkel is, de nem ment), a lockpickkel való kinyitás pedig meg sem jelent. Előre is köszönöm: ➲ **ZSO**

1. Akkor ezek szerint a @ jellel van gond? Nyisd meg a Jegyzettömböt, írd be oda az e-mail címed, jelöld ki ezt a szövegrészt, majd CTRL+C (másolás). Most menj át a bejelentkezési oldalra, itt kattints bele a mezőbe, ahová be kell írni az e-mail címet, és CTRL+V (beillesztés)...
2. A Cornered Rat című küldetés valóban bugos, tehát ha csak az ajtó nem nyílik ki, akkor használd a setstage MQ202 160 konzolparancsot, amennyiben pedig utána nem beszél veled újra Esbern, akkor mehet a setstage MQ202 170. A megbízás teljes befejezése is megoldható ott helyben, (mármint, hogy a játék lezárja, és teljesítettnek vegye) a CompleteQuest MQ202 paranccsal, de ezt csak akkor használd, ha kihagynád, vagy nem érdekelnek a részletek.

Ui. Mivel a magyar billentyűzeten a „0" (nulla) hozza elő a konzolt, így amikor a fenti parancsokat begépeled, és ez a szám szerepel a kifejezésben, akkor a numpadon lévő nullát használd, különben bezáródik a konzol, és kezdheted elölről az egészet.

RED FACTION: GUERILLA

➲ Szia, Tika!
Abban kérem a segítséged, hogy az RF: Guerillában az Eos szektorban hogy kell kioldani az utolsó missziót? Megtörtem az EDF irányítást, még mit csináljak? Előre is köszönöm: ➲ **SECTION**

Azt hiszem a Nano Forge nevű cuccot kell megvenni, és rögtön továbbléphetsz, már ha ez az a szitu, amire gondolok...

GTA IV

➲ Sziasztok, PC GURU-sok!
Van nekem egy eredeti GTA IV-em. Ugye, amikor feltelepítem, addig minden rendben, utána el kell indítani, és beírni a serial kódot és az unlock kódot. A serialt tudom, de az unlockot sehol nem tudtam beszerezni. Egyáltalán be lehet szerezni olyat, vagy kell egyáltalán ahhoz, hogy elindítsam? ➲ **BENCE**

Az unlock code-ra csak abban az esetben van szükség, ha az online aktiválás valamiért nem lehetséges (nincs internetkapcsolat, vagy a tűzfal blokkolja a játékot). A manuális aktiválás menete a következő: elbaktatsz egy internet-hozzáféréssel rendelkező géphez azzal a cetlivel, amire előzőleg az Unlock Request Code-ot plusz a serialt felírtad, és ezen az oldalon (http://tinyurl.com/3kt6qen) generálsz egy Request Code-ot az előbbi két kód segítségével. Visszaviszed a saját gépedhez a kapott request kódot, beírod és kész.

GTA: SAN ANDREAS

➲ Helló, Tika! A GTA: SA nevű játékkal van gondom. Elindítom, és nem működik az egér! Eddig működött, de egyszer csak elszállt. A játék egyszer már ki volt játszva, most másodjára szeretném, és elsőként cheateket, aztán trainert használtunk, de most csak kettőt (nem köröznek soha, és alkalmilag az örökélet). A választ előre is köszönöm!

A játék mappájába másold be ezt a fájlt: http://tinyurl.com/nma44be (mousefix.asi), amennyiben kérné az asi loadert, akkor pedig töltsd le még ezt is: http://tinyurl.com/lhsjnjp (external links – download off mirror), utóbbit szintén kicsomagolva a játék főkönyvtárába kell tenni.

MDK2, DRAGON AGE, SAINTS ROW 2

➲ Üdv! Több problémám is akadt, amiben a segítségeteket szeretném kérni.

Első:
Sikerült megszereznem egy régebbi PC Gurut, amihez az MDK 2 HD-t adtátok teljes játéknak, gondoltam teszek vele egy próbát, mert szégyenszemre ez kimaradt az életemből. Szépen fel is települt a gépemre, elindítom, de a főmenüben nem látom a szövegeket. Találtam egy megoldást, miszerint frissítsem a videokártyám driverét, viszont ez sem segített.

Második:
Ez nem olyan nagy probléma, viszont enyhén zavaró. Szóval megvettem a Dragon Age-et, aktiváltam Originen, ezután újra kellett raknom a Windowst, majd feltelepítettem megint a játékot, és eszembe jutott, hogy kaptam hozzá két kódot is, amiket nem váltottam még be. Mindent a leírás szerint csináltam, viszont a játék nem kezdte el letölteni magától a fájlokat, hanem manuálisan kellett megcsinálnom. Meg is jelent mindkettő a menüben, viszont azt írja ki, hogy nem vagyok jogosult a használatukra, és lépjek be azzal a felhasználóval, aki igen (amúgy be vagyok jelentkezve). A másik meg, hogy néha mikor el akarom indítani a játékot, azt írja ki, hogy nem eredeti a lemez.

Harmadik:
Két Uplay fiókot össze lehet vonni? Még régebben létrehoztam egyet, amin aktiváltam a PoP: Forgotten Sandset, viszont az évek folyamán el is felejtettem a jelszavát, meg közben arra az e-mail címemre benyaltam valami vírust is, ami tovább küldözgette magát, és emiatt zárolták azt a címemet. Aztán évek múlva megkaptam az Assassin's Creed 2-t, annak is csináltam egy Uplayt, közben eszembe jutott a másiknak is a jelszava, így most van két Uplayem, és szeretném összevonni őket, ha lehet. Ha nem, akkor így jártam.

És végül a negyedik problémám:
gondoltam végigviszem a Saints Row 2-t, le is szedtem Steamről, szépen felrakta magát, majd elindítottam. A főmenübe érve viszont nem tudok semmit kiválasztani, mert folyamatosan megy az a kis kiválasztó cucc, ha meg entert nyomok, amelyikre épp sikerül, akkor meg semmilyen billentyűre nem reagál, csak az alt+f4-re. Korábban már játszottam vele, és akkor semmi gond nem volt. Most mi lelte?

Bocsánat a hosszúra nyúlt levélért, és előre is köszönöm a válaszokat.

1. **Fura egy hiba annyi szent, és nem is gyakori, de a http://tinyurl.com/mhdpz2n oldalon találtam néhány idevágó bejegyzést. Eszerint egyetlen megoldás van, nevezetesen az ATI drivert leszedni, és csak a Windows saját driverével indítani a játékot. Előre szólok, hogy ezt meg a többi játék nem fogja szeretni, ergo MDK 2 után vissza kell rakni...**
2. **A http://social.bioware.com oldalon bejelentkezve az accountoddal, minden tartalom hozzá van rendelve/látszik az adataidnál? Egyébként lehet, hogy a BioWare-t kellene megzaklatni egy e-maillel, általában nagyon korrektül kezelik az ilyen problémákat.**
3. **Nem lehetséges a tudomány mai állása szerint.**
4. **Esetleg kormány/gamepad/joystick vagy egyéb játékvezérlő eszköz nincs bedugva? Mert tipikusan úgy hangzik, mintha igen. Ha kihúzod, a tünet megszűnik.**

CRYSIS 2

➲ A Crysis 2-n orosz minden, és ezért nem tudom megtalálni benne a beállításokat, hogy angolra állítsam. Semmit sem értek így belőle, már a menünél megakadok. Kérlek, mondjátok meg, hogy mit csináljak!

Keresd meg a játék főkönyvtárát (pl. C:\Program Files\Electronic Arts\Crysis® 2\), és itt a system.cfg fájlt nyisd meg a Jegyzettömbbel. A fájl végén a g_language = English bejegyzésre írd át az eddig beállított nyelvet. Mentsd el a fájlt és kész.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

➲ Kedves PC Guru! A Batman Arkham Asylum című játékkal van egy problémám: a játék megvan PC-re és megvettem Microsoft pontokért a „The Villain" challenge mapot, csak valamiért nem találom, miután telepítettem a kiegészítőt Windows Marketplace-en. Válaszotokat előre is köszönöm!

Az MS fórumon találtam egy megoldást, bár elég fura. Szóval tölts le egy free DLC-t, pl. Insane Knight Map Pack. Menj a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC\ könyvtárba, ahol a fórumon talált példa szerint az Insane mappáját úgy hívják, hogy e7b74e12d700dc1afa35167f524747e6074774d1, a Villainét pedig 2d97e349f9b994f343d34355685d5b47b49bf2a3. A biztonság kedvéért mentsd el őket. Majd a Villain mappájából a content könytárat emeld át az Insane-ébe, és engedd, hogy felülírjon mindent. Elvileg ennyi, és működik.

OBLIVION

➲ Szia, Tika! Ezúttal az Oblivionnal van problémám, mégpedig, hogy találtam valahol egy darab papírt, amire ez volt ráírva:
„Go the end of the street. Turn left. Take the next right. If you see the house with the fallen roof, you've gone too far. Knock twice, pause, knock again. They'll let you in. Be sure to have the money."
Nos, tehát ezzel van gondom, hogy nem emlékszem, hol találtam, és hogy ez a hely melyik városban van. Ebben kérném segítségedet! Köszi. ➲ GERI

Ez egy random tárgy, elvileg találhattad a The Serpents Wake középső fedélzetén vagy Anvilban, a kovácsok negyedében (Blacksmith Quarters), és a Merchants Inn is esélyes. A lényeg, hogy nem vezet sehová – legalábbis én így tudom, és nem kapcsolódik hozzá küldetés. Tehát csak dobd el...

➲ Helló, Tika!
Az Oblivionnal játszok, éppen a Breaking the siege of Kvatch küldetésnél, mikor ki kell nyitni a kaput. Átmegyek a csatornán, majd amikor kiérek, mentenék, de kiakad. Újraindítottam a gépet, és amikor el akarom indítani a mentést, ezt írja ki: „The save game is corrupt. Returning to game. „ Kérlek, segíts, mivel egy magas (4-es) szintű karakteremmel történt mindez, és nem szeretném újrakezdeni egy három héttel korábbi mentéstől, mivel azóta egy csomó küldetést megcsináltam.
A segítséget előre is köszi.

A C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\My Games\Oblivion\Saves mappában keresd meg a quicksave.bak fájlt és nevezd át quicksave.ess-re, miközben persze hagyd, hogy felülírja az eredetit. Töltsd be a quicksave mentést és elvileg csak pár percre vagy a legutolsó mentésedtől (aminek amúgy annyi, hisz sérült). Jó tanács: ments gyakrabban a játékban...

ARCANIA: FALL OF SETARRIF

➲ Helló, PC Guru!
Azt szeretném mondani, hogy az Arcaniát megkaptam, és egyből feltelepítettem, aztán kétszer rákattintottam az ikonra. Nem indult el sehogyan sem, még rendszergazda módban sem. A választ előre is köszönöm, és üdv: ➲ ÁRON

Erről van egy helyes kis guide a PGO-n: http://tinyurl.com/nrmhf2m

EURO TRUCK SIMULATOR 2

➲ Helló! Az Euro Truck Simulator 2-vel van gondom. Letöltöttem a Truck Sim map 1.5-t, ám új és régi profilnál ezt írja ki: probléma a játékállás betöltésekor, nem sikerült betölteni a játékállást a játékhoz. A 1.4.12 patch van hozzá, próbálkoztam az automatikus mentéssel is és úgy sem sikerült betölteni. A választ előre is köszönöm.

A helyzet úgy áll, hogy amennyiben nem volt feltelepítve a TSM-ből korábbi verzió (a profil/mentés létrehozásának idején), akkor mindenképp új profilt kell létrehozni és új játékot kezdeni, mert a régebbi játékállások nem működnek együtt ezzel a moddal.

UPLAY

➲ Az a kérdésem feletek, hogy az Uplay rendszerén belül lehet átadni/ajándékozni játékot egy barátnak?

Határozott NEM a válasz. A Uplay ugyanúgy működik mint a Steam/Origin, tehát az egyszer már regisztrált játék nem áthelyezhető, nem törölhető, nem aktiválható még egyszer, hanem ehhez az accounthoz lesz kötve, míg világ a világ, vagy ki nem fogy a konnektorokból a szufla.

BO2, SAINT ROW 3, BATMAN AA

➲ A fent említett játékokkal az a probléma, hogy ha mozgatom az egeret, laggol a játék, átvezetőkben nem, csak ha az egér megmozdul. Vicces, hogy amíg a Saints Row 3. része laggol, addig a negyedik nem, és a Battlefield 3-mal sincs ez a probléma. Az egér típusa A4tech x-748k.

Van egy tippem, elvileg az egér passzol hozzá. Szóval, ezeken a gamer egereken állítani lehet az USB frekvenciáját (ez az úgynevezett polling rate vagy report rate), és ha a legmagasabb értékre van belőve, akkor laggolhat az egér (a dolog technikai oldala nagyjából annyi, hogy az alap 125 Hz esetén minden 8 ms-ban kerül lekérdezésre az egérkurzor helyzete, és ha növeled az értéket, nő a lekérdezés gyakorisága, kvázi a pontos helymeghatározás, de ez nem minden játéknak tetszik). Az egér driverében kellene ezt az értéket visszaállítani 125 Hz-re, aztán megnézni, javult-e.

TOTAL WAR: SHOGUN 2

➲ Sziasztok!
A nemrég megvett Total War: Shogun 2 The Fall of the Samurai játékkal van gondom. Megpróbáltam feltelepíteni, kérte a lemezeket, majd gyanúsan gyorsan befejezte a telepítést. Amikor elindítottam, akkor elindított egy automatikus frissítést: 14,5 GB-ot akar letölteni! Most ez az egész játékot a Steamen próbálja meg letölteni? Akkor mire kell a három lemez? Esetleg nem lehet valahogy kilőni ezt a frissítést és a lemezekről telepíteni? Az én mobilnetemmel egy hét alatt se jön le. Köszönöm.

Ismerős probléma, a lemezről történő telepítés ugyanis a kezdetek óta nagy rákfenéje a Shogun 2-nek. A Steamben a Játékok között kattints jobb egérgombbal a Shogun2-n, majd Helyi tartalom törlése (Delete local content). Tedd be a lemezt, és zárd be a Steamet (mármint teljesen, Fájl menü Kilépés). A Start menü Futtatás (Win7-ben ugye ez az alsó keresősor) sorába írd be, hogy c:\program files (x86)\steam\steam.exe -install E:

Az E: helyére a DVD meghajtó betűjelét írd, a C:\Program... útvonal pedig az legyen, ahová a Steamet telepítetted! Ha sikerül a telepítés, akkor is le fog tölteni egy jókora javítópakkot, de az már nem ennyire veszélyes.

XBOX 360

➲ Azért írok nektek, mivel sikerült beszereznem egy Forza Motorsport 3 és Forza 4 játékot, ezekhez szeretnék ún. playseatet építeni. Ez olyan eszköz, ami áll egy ülésből, egy kormánytartó részből és egy, a pedálnak fenntartott részből. Playseat csomagból egy Forza 4 Editiont néztem ki, míg kormány és pedál szettből nem tudom, melyik hivatalos Xbox 360 kormányszett lenne megfelelő. Hivatalos alatt azt értem, hogy a közepén van olyan Xbox jel, mint a kontrolleren.

Nehéz ügy... A hivatalosan támogatott/elérhető kormányból gyakorlatilag 2-3 elterjedtebb típus létezik, a Madcatz Wireless Racing Wheel, a Thrustmaster Ferrari 458 és a Saitek Wireless FFB. Az MS XBOX360 Wireless Wheel ugye már nem játszik, mert az új széria egy U alakú szarvkormány. Persze ha sok (tényleg sok) pénzed van, akkor a Fanatec CSR lenne a tökéletes. És hogy a fentiekből melyiket ajánlanám? Nézz meg élőben egy MadCatzt, egy Ferrari- (biztos találsz olyan üzletet, ahol van kitéve), a YouTube-on pedig keress egy fanateces videót, aztán gondolt át, mennyit használnád, megéri-e egy profi cucc vagy sem. A Playseathez egyébként a Logitech G27 lenne az evidens választás, de az csak PC és PS3 kompatibilis, a konverterekben/adapterekben pedig nem nagyon hiszek.

Igen, eljött: SteamOS és Steam Machines!

TERMÉK NEVE **STEAM MACHINES; STEAMOS** GYÁRTÓ **VALVE** MEGJELENÉS **2014** ÁR **NEM ISMERT**

A Steam Boxról nagyon régóta hallani pletykákat és félig-meddig hivatalos információkat, amik alapján még most, az első Valve-től származó kijelentések után cirka egy évvel sem lehet teljes képet alkotni a masináról. Nos, eddig legalábbis nem lehetett: történt ugyanis, hogy a Valve egy maratoni bejelentés-sorozat folyamán elárulta, hogy a Steam Box valójában Steam Machine, a rajta futó operációs rendszer pedig egy módosított Linux, ami a keresztségben a SteamOS nevet kapta. A cégalapító Gabe Newell köztudottan hidegrázást kap a Windows 8-tól, és annak első bemutatója óta azon dolgozik, hogy

minél több Steamen kapható program legyen kompatibilis a nyílt forráskódú Linuxszal. A munka jól halad, az eredmény pedig egy saját képre formált kernel. A SteamOS mindent tud, amit a mostani Steam kliens, azaz van benne tévékre szabott Big Picture, Workshop, sőt, a nemrég bejelentett játékmegosztás is támogatott. Ráadásul a termékszolgáltatók egyből eljuttathatják a vásárlókhoz programjaikat a SteamOS-en át, pontosan úgy, ahogy most is szokták. A rendszer kényelmesnek és egyszerűnek ígérkezik, a hozzá igazított hardver pedig már úton van. Október 25-ig lehet jelentkezni az egyelőre ködös Steam Machines tesztelésére, ami egy saját konfiguráció lesz, pontosabban afféle irányelv, ami alapján később bárki építhet saját gépet. A készülékek megjelenésére 2014 folyamán lehet számítani „baráti áron", többet azonban nem tudunk. Egy biztos: ha a Valve valahová odavág, akkor nagyot üt!

Bemutatkoztak az új iPhone-ok!

TERMÉK NEVE **IPHONE 5C; IPHONE 5S** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **2013. OKTÓBER 11.** ÁR **5C: 130 EZER FORINT KÖRÜL; 5S: 320 EZER FORINT KÖRÜL**

Igen, a többes szám nem elírás: a kaliforniai székhelyű Apple végre bemutatta az év eleje óta pletykált iPhone 5S, és a pár hónapja kiszivárgott, szűkebb pénztárcájú vásárlókat célzó iPhone 5C készülékeket. Hogy Steve Jobs forog-e a sírjában? Lehet, de azért nem kell attól tartani, hogy az 5C tömegtelefon lesz. Alapvetően ugyanis a tavalyi csúcsmodell iPhone 5 újrakiadásáról van szó, az abban található A6-os chippel, csak épp színes, műanyag formában, barátságos, fiatalos alakba öntve. A készülék egy 4 hüvelykes Retina kijelzőt kapott, 8 MP-es hátoldali kamerával szerelték fel, és támogatja a 4G-s LTE hálózatokat. Ára az Egyesült Államokban, kétéves előfizetéssel, 99 (16 GB) és 199

(32 GB) dollár, ami az amerikai vásárlóknak tényleg jó üzlet. Nálunk azonban nagyjából annyit kérnek érte, mint egy iPhone 5-ért – innentől inkább ízlés dolga, ki melyik változatot választja. S hogy mi a helyzet az iPhone 5S-sel? Nos, az Apple zászlóshajója mindent tud, amit mostanában tudnia kell egy prémium okostelefonnak. Az iOS7-re szabott eszközt 64-bites A7 SOC hajtja, 8 MP-es iSight kamera található a hátulján, sebességét tekintve pedig „kétszer gyorsabb az iPhone 5-nél". Újdonság az ujjlenyomat-leolvasó, ami a tolvajok dolgát hivatott megnehezíteni, illetve a jobb akkumulátor, melynek hála 10 óra 3G beszélgetés, ugyanennyi 4G böngészés, 40 óra zenehallgatás és 250 óra készenlét garantált. Az iPhone 5S ráadásul immár aranyszínben is megvásárolható, ami apróság a 300 ezer forint feletti árért.

GamePad 2: Játékos tábla

TERMÉK NEVE **GAMEPAD 2** GYÁRTÓ **ARCHOS**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **170-200 DOLLÁR KÖZÖTT**

A francia Archos többféle táblagépet készít, ám ezek általában csak külföldi termékek újrakiadásai. Nem úgy, mint a GamePad, ami egy játékosok kedvéért készített táblagép, melynek második generációját szeptember végén jelentette be a gyártó. A GamePad 2 mindent a következő fokozatra kapcsol: 1,6 GHz-es SOC, 2 GB RAM, 8 és 16 GB belső memória, de persze a készülék bővíthető. Az Android 4.1-et futtató tablet mini-HDMI porton keresztül tévére is csatlakoztatható, már ha a 7 hüvelykes, 1280x800-as felbontású panel nem elég. A készülék különlegessége, hogy külsejében egy kontrollerre hajaz, gombokkal és analóg karokkal. Dátum és ár nem ismert, de a szakértők utóbbit 170 és 200 dollár között jósolják.

Bemutatkoztak az Amazon új tabletjei

TERMÉK NEVE **KINDLE FIRE HDX 7 ÉS HDX 9** GYÁRTÓ **AMAZON**
MEGJELENÉS **2013 OKTÓBER** VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Az Amazon bemutatta a Kindle Fire HDX 7 és 8,9 hüvelykes táblagépeket. Előbbi 1920x1200-as, utóbbi 2560x1600-as felbontású panellel rendelkezik, az elegendő kakaóért pedig a Snapdragon 800-as SoC 2,2 GHz-en ketyegő magjainak négyesfogata gondoskodik. Ehhez jön még 2 GB RAM, valamint 16 vagy 32 GB tárhely, ami a 8,9-es HDX esetében 64 GB is lehet. A kamera 8 MP-es és 1080p-s videókat is rögzíthet. Az Android alapú Fire OS 3.0 operációs rendszer sok funkcióval bővült, ám ettől függetlenül a készülékek ára baráti maradt. Októberben érkeznek a 7 colos, 16 GB-os, wifis változatok, 230 dolláros áron, majd később a 4G LTE-sek 330 dollárért. A 8,9 colos, 16 GB-os Fire modellek ára 380 és 480 dollár lesz.

Nvidia Tegra Note – Táblagépet licencre!

TERMÉK NEVE **TEGRA NOTE** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **200 DOLLÁR**

Az Nvidia is bejelentette saját játékosoknak készülő táblagépét Nvidia Tegra Note néven. A brutális teljesítményű Tegra 4 SoC-vel és a legújabb GeForce ULP IGP-vel hajtott tablet több gyártó által kerül piacra, de maga a készülék az Nvidia licence alapján épül fel – valahogy úgy kell elképzelni, mint a videokártyák esetében, tehát a lényeg mindig ugyanaz, csak a csomagolás és az extrák térnek el egymástól. A Tegra Note egy érdekes kezdeményezés, ami akár még sikeres is lehet, főleg, ha a 7 hüvelykes, 1280x800-as felbontású IPS panellel szerelt készülék tényleg 200 dolláros ajánlott áron kerül boltokba. Megjelenési dátum egyelőre nincs, meglepődnénk, ha 2014 előtt bármi is lenne a dologból.

Jön az új PS Vita

TERMÉK NEVE **PLAYSTATION VITA** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2014** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A PlayStation-család legfrissebb tagjaként tisztelt PS Vita nem régi konzol, sőt, a piac viszonylag ifjonc szereplője, ugyanis a tavalyi év elején jelent meg. A technikailag lenyűgöző eszköz, bár a tesztelők és újságírók tetszését elnyerte, sajnos nem tudta felvenni a versenyt a konkurens Nintendo 3DS-sel, sőt, mással se nagyon. Először árcsökkentések, majd bundle-ök követték egymást, a Sony viszont az idei Tokyo Game Show-ig igyekezett kitartani a gép mellett. Azon a keserű tényen azonban, hogy a PS Vita gyártása drága, az eladott konzolok pedig csak a veszteséget termelik, egyedül egy új modell bejelentése segíthetett, és a japánok pont ezt tették: a TGS-en leleplezték a második PS Vita variánst, ami ugyan jobb áron lesz kapható, de technológiai szempontból alulmarad elődjével szemben. A külön névvel el nem látott, új PS Vita méretei elődjénél jobban illeszkednek a kézi konzol zsánerhez, mert a masina 20 százalékkal vékonyabb és 15 százalékkel nyom kevesebbet. Elérhető lesz fekete, fehér, zöld/fehér, világoskék/fehér, rózsaszín/fekete, zöld/fekete színekben, ára pedig 190 dollár körül alakul majd – pontosan nem tudjuk, egyelőre csak Japánban lesz kapható október 10-től. A 3G-től elbúcsúzhatunk, egyedül wifi modem található a gép belsejében, továbbá csalódásra adhat okot, hogy a PS Vita csodálatos képminőséget produkáló OLED kijelzőjét mezei LCD-re cserélte a Sony – hát igen, ott spóroltak, ahol a legjobban lehetett. Az új PS Vita Európába valószínűleg jövőre érkezik meg.

Megjöttek a Surface 2-k

TERMÉK NEVE **SURFACE 2 PRO ÉS SURFACE 2** GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **2013. OKTÓBER 22.** ÁR **900 DOLLÁR / 450 DOLLÁR**

A Microsoft saját táblagépei tavaly nagyot buktak, így jó kérdés, hogy miért tart ki mellettük a redmondi óriás. Annyi biztos, hogy a Surface 2 a szokásos „mindenből többet" elv alapján készült: a csúcskategóriás Pro modell Haswell processzorral lett felszerelve, a „sima" Surface 2 pedig Tegra 4-et tartalmaz, az üzemidő mindkét termék esetében javult, és persze Windows 8.1 fut a termékeken. A Surface 2 Pro 900 dollárba, a Surface 2 pedig 450 dollárba kerül majd. A premier október 22-én várható.

Íme a haswelles iMac

TERMÉK NEVE **IMAC** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Szeptemberben az Apple bemutatta és gyorsan piacra is dobta a legújabb iMac számítógépeket, melyek immár az Intel Haswell architektúrájú processzoraira épülnek. A 21 és 27 hüvelykes modellek többféle kiszerelésben érkeztek, utóbbiak leghatásosabb fegyvere pedig még mindig a lenyűgöző, 2560x1440-es natív felbontású IPS panel. A legolcsóbb 21-es modell 429.990 forintba kerül, míg a legdrágább és legfelszereltebb 27-es iMac 669.990 forintért kapható. Igen, drágák, de ezt Macintoshok esetén már kár felemlegetni.

Aranyszínű Galaxy S4

TERMÉK NEVE **GALAXY S4** GYÁRTÓ **SAMSUNG**
VÁRHATÓ MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **170 EZER FORINT**

Nem, nem vicc: a Samsung az Apple aranyszínű iPhone 5-je után pár nappal bemutatta a szintén aranyszínben pompázó Galaxy S4 okostelefont, méghozzá barna és rózsaszín átfutással, biztos, ami biztos. A dolog több okból kínos, de az tény, hogy aki eddig nem volt megelégedve az S4 és az aranyékszerek összhangjával, nyugodtan mehet vásárolni. A Samsung természetesen nem kommentálta ezt a véletlen „egybeesést".

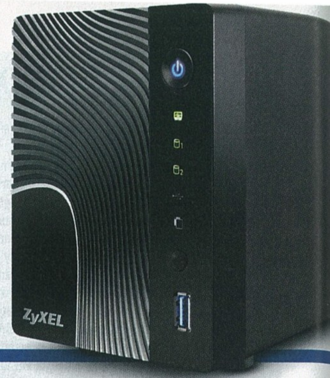
Íme az új AMD VGA-generáció – Ruby visszatért!

TERMÉK NEVE **RADEON 290X; 280X; 270X** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2013 NOVEMBER** ÁR **600 DOLLÁR; 300 DOLLÁR; 200 DOLLÁR**

A szeptember eleje nagyon termékeny időszak volt hardveres téren, szinte alig győztük a nagy bejelentéseket. Az egyik legfontosabb azonban minden kétséget kizáróan az AMD Radeon videokártya-család új generációjának érkezése, ezzel együtt a csúcstechnológiát képviselő R9-es chippel szerelt VGA-k bemutatkozása volt. Az R9-es GPU az AMD titkos fegyvere az egyre nagyobb teret hódító Nvidiával szemben: a Radeon 290X-ként emlegetett referenciamodell GPU-ja hatmilliárd tranzisztort tartalmaz, GCN architektúrára alapoz, és a VGA piacon elsőként lép túl az 5 TFLOP/s-os teljesítményhatáron (az ATI egyébként az 1 TFLOP/s óta mindig első volt ebben). A 600 dolláros ajánlott végfelhasználói áron piacra kerülő 290X 4 GB GDDR5 memóriával lesz felszerelve, hogy végre túljusson a Full HD korlátain, és utat nyisson a 4K felbontásban is tűéles textúrák előtt. Polygonok nyelvén az R9 négymilliárd virtuális sokszöget tud kitermelni magából másodpercenként, ami sokszorosan felülmúlja a nextgen konzolok képességeit. Ehhez természetesen jól jön az 512-bites adatsín is – kell többet mondanunk? Az R9-es család természetesen „olcsóbb" változatokkal is képviselteti magát, hisz jön a 300 dolláros 280X 3 GB memóriával, valamint a 200 dolláros 270X 2 GB-tal. Alatta már csak R7-es termékek lesznek kaphatók, amik inkább ipari felhasználásra születtek, mintsem játékra. Az R9-sorozat október 3-tól lesz előrendelhető Battlefield 4 Deluxe csomagban, az Egyesült Államokban. A VGA-k megjelenése novemberben várható.

ZYXEL NSA 325

HÁZISZERVER? AZ!



[ÍRTA CHOCHO] A ZYXEL TERMÉKEI SAJNOS NEM SOKSZOR ILLENEK A PC GURU MAGAZIN PROFILJÁBA, DE A TAJVANI GYÁRTÓ LEGÚJABB MÉDIASZERVERE OLCSÓ, ÉS MINDENKI SZÁMÁRA KÖNNYEDÉN HASZNÁLHATÓ ADATTÁROLÓKÉNT IS JÓL BIZONYÍTOTT.

Médiaszervert, NAS-t (Network-attached Storage, szabad fordításban hálózatra kapcsolt adattároló) nem gyakran látunk vendégül a PC Guru magazin hasábjain, de a ZyXEL NSA325 olyan készülék, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. Manapság ugyanis egyre többen szeretnének otthon, kényelmesen video- és más anyagokat megosztani, terjeszteni, tárolni, amihez viszont egy átlagos PC egyszerűen kevés. Így aztán a ZyXEL a maga olcsó, 40 ezer forint körüli megoldásával kiemelt figyelmet érdemel, főleg, hogy ennyi pénzért abszolút prémiumszolgáltatásokat kapunk.

AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS

Az NSA325 nem túl nagy dobozban érkezik, amiben maga a szervergép, a szükséges kábelek, összeszerelési útmutató és egy telepítőlemez kapott helyet. A csomagoláson minden fontosabb információt feltüntet a gyártó, így nem érhet bennünket meglepetés – leszámítva azt a tényt, hogy a látszólag kisméretű kartondobozban milyen kényelmesen elférnek a kellékek. A mellékelt lemezt nagyon sok hardvereszköz esetén hajlamos figyelmen kívül hagyni az ember, hisz 2013-ban már minden megtalálható az interneten. Az NSA325 esetében azonban azt javasoljuk, hogy egyből kerüljön a korong a meghajtóba, mert a segítségével azonnal telepíthető a kliensprogram. Magát a szervert elég egy UTP-kábellel hozzácsatolnunk a helyi routerhez vagy modemhez, bekapcsolni és várni, hogy a gyors firmware elvégezze a dolgát. Addig is van időnk szemügyre venni a gép házát, ami nagyon elegáns, csillogó fekete dizájnt kapott. A bekapcsológomb alatt találunk egy USB 3.0 portot, ami arra szolgál, hogy a csatlakozó villámgyors sebességét kihasználva, a felette elhelyezett „Quick Copy" gombot megnyomva azonnal biztonsági másolatot készíthessünk USB-s adattárolónk tartalmáról. Ez egy nagyon kényelmes és barátságos megoldás, és természetesen régebbi szabványú USB adattárakkal is működik. A hátoldalon két USB 2.0 port található, hogy adattárolókon túl nyomtatókat és szünetmentes tápokat is csatlakoztathassunk, a mellettük elhelyezett Ethernet pedig WOL kompatibilis, ami szintén elégedett biccentésre ad okot.

KIS SZERVER, NAGY SZERVER

Az NSA325 nem tartalmaz beépített merevlemezeket, ami 40 ezer forintos ár esetén teljesen érthető. Ahhoz, hogy legyen mit kezelni a készülékkel, először ki kell nyitnunk az elejét, majd becsúsztatnunk a SATA 3-as adattárolókat. Összesen két, legfeljebb 3 TB kapacitású merevlemez illeszthető az NSA325-be, és bár ez a mennyiség nem valami eget rengető, egy otthoni NAS-hoz képest mindenképp szép teljesítmény. Ugyan a HDD-k beillesztése a sínekbe kicsit nehézkes, az ember hamar megszokja, és mivel a NAS-t nem fogjuk percenként matatni, valószínű, hogy csak akkor nyúlunk hozzá legközelebb, ha valamiért kicseréljük őket – ezért is nem rójuk fel a terméknek a kényes-fényes borítást, ami könnyen megkarcolódhat.

Mindez azonban mit sem érne megfelelő kezelőfelület nélkül, csakhogy a ZyXEL ezen a területen is jelesre vizsgázik. A gyári szoftvert a laikus szem is átlátja, rögtön egyértelmű, hol és miként helyezhetjük biztonságba adatainkat. A felhasználó fiókok más-más jogosultságokat kaphatnak, a feladatok beütemezhetők (még a téli-nyári időszámítás sem okoz nekik gondot), sőt, az is ránk van bízva, hogy mihez kezdünk az eredetileg médiaszerverként reklámozott eszközzel. Az NSA 325 támogatja az FTP, az uPnP és az iTunes protokollokat, sőt, akár torrent-szerverként is működhet, már ha valaki szeretné a nagyvilág elé tárni a sok, nyaralós videóját. Azonnal elérjük a Dropboxot, a megosztási mappákat, ha pedig a hivatalos applikációk körül is nézelődünk picit, kisvártatva módot találunk rá, hogy akár SqueezeCentert, PHP- vagy MySQL szervert fabrikáljunk az NSA325-ből. A lehetőségek tárháza tehát csak bővül és bővül – és akkor még be sem kapcsoltuk az okostelefonunkat!

MÉDIASZERVER MOBILRA

A ZyXEL saját, iOS-re és Androidra is elérhető, zMedia nevű alkalmazása lehetővé teszi, hogy bizonyos funkciókat telefonról vagy tabletről is elérjünk, sőt, a médiatartalmaink is lejátszhatóvá válnak. Továbbá a NAS a Polkast hozzáférést is támogatja, ami regisztrációt követően egy biztonságos peer-to-peer kapcsolatot létesít a szerver és a kliensgépek között. Mivel szabványról van szó, a dolog működése folyamatos és könnyű, nem kell sokat szenvedni vele, főleg nem abban az esetben, ha volt már dolgunk polkastos eszközzel. Ezek után már csak a készülék sebessége és fogyasztása számít valamit, előbbi viszont elsősorban a beszerelt merevlemeztől függ. Az 1,6 GHz-es belső főegység és az 512 MB RAM aligha eszik sokat, így ezt is befolyásolja a használt merevlemez, de terhelés alatt átlagosan 20 watt körüli energiafelvételre lehet számítani.

KINEK ÉS MIRE?

A ZyXEL NSA325-ön nehéz fogást találni, mert baráti árfekvése és az általa kínált milliófélé felhasználási lehetőség miatt akármit elnéz neki az ember. Egyedül talán az egyébként igen erős ventilátor zajszintjére lehet panaszunk, de végül is ez kiküszöbölhető, ha megfelelő helyen tároljuk a készüléket. Sokkal fontosabb kérdés, hogy kiknek ajánlható a NAS, hisz nem valószínű, hogy a legtöbb olvasó számára hasznos termékről van szó. Igazság szerint ez egy céleszköz: ha valaki olcsó, de megbízható házi szerverre vágyik, és nem akar saját maga építeni egyet, akkor az NSA325 egy kiváló alternatíva lehet a számára. A konkurencia nem sok hasonlóan olcsó megoldást vonultat fel, és a legdrágább, százezrekbe kerülő NAS-ok sem tudnak feltétlenül többet (még ha a paramétereik jobbak is). Erősen ajánlott készülékről van tehát szó, ami nem okoz csalódást a vásárlást követően.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 1,6 GHz
- RAM: 512 MB
- HDD bővítőhely: 2 x 3,5" (maximum 3 TB/HDD; SATA 3 és 6 Gbps) RAID 0, RAID 1 és JBOD
- Csatlakozók: 2 x USB 2.0; 1 x USB 3.0; 1 x GbE
- Dimenziók: 108 x 205 x 147 mm
- Tömeg: 1080 gramm
- Extrák: WOL; ütemezés; PHP, MySQL, P2P és FTP támogatás; uPnP; DNLA 1.5; iTunes szerver; telepíthető applikációk; mobilelérés; Polkast
- Ár: kb. 35-40.000 Ft

PC GURU INDEX

9.4

NEM AJÁNLJUK

MEGFONTOLANDÓ

JÓ VÉTEL

LOGITECH Z600 BLUETOOTH HANGSZÓRÓ

Szeptemberben a PC Guruhoz is megérkezett a Logitech Z600-ra keresztelt hangszórópárja, amely egyszerre igyekszik kielégíteni a zene és a dizájn szerelmeseit, továbbá azokat, akik gyűlölik a fölösleges kábeleket.

A csomagolás megbontását követően elégedetten csettintettünk, hiszen a nagyjából 23 cm magas, és a legszélesebb pontjukon 10,5 cm széles hangszórók tényleg kifejezetten elegánsra sikerültek, a visszafogott dizájn már-már az Apple-termékeket idézi. A Z600 viszont nemcsak szép (ez persze szubjektív dolog), de praktikus is, a mérnökök jól láthatóan törekedtek az egyszerűségre, és nem akarták kitüremkedő elemekkel rondítani a szép íves formákat. Éppen ezért a bekapcsoló gomb, a Bluetooth kereső, az AUX kimenet és a mini-USB csatlakozó is az egyik hangszóró hátulján kapott helyet, méghozzá diszkréten a műanyag testbe simítva, sőt, a csatlakozókat kipattintható fedél takarja, így semmi nem rontja az összképet. Természetesen nem hiányzik a hangerőszabályzó sem, ezt is a gombokkal ellátott testen találhatjuk, egész pontosan a tetején, érintésérzékeny kivitelben, tehát a tető ellentétes irányú „simogatásával" tudjuk halkítani vagy hangosítani a kedvenc zenéinket. Habár a Z600 egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy Bluetoothon keresztül „kommunikál" a muzsikát szolgáltató eszközökkel, így sem ússzuk meg vezetékek nélkül, hiszen árammal azért el kell látni a készüléket. Szerencsére a Logitech itt sem elégedett meg a bevett megoldásokkal, így a hangszórók lapos, görbülésmentes vezetékekkel kapcsolódnak az adapterhez, és a vezetékek nagyjából 2 méternyi távolságot engedélyeznek a két test között.

A Bluetoothnak köszönhetően a hangszórók a legtöbb eszközzel (okostelefon, tablet, notebook stb.) egy szempillantás alatt összekapcsolhatók, de akkor sincs baj, ha a gépünkben nincs Bluetooth, hiszen a csomag része egy apró, USB-s adó-vevő, amivel egy rövid telepítést követően azonnal elérhetjük a hangszórókat. Külön pozitívum, hogy a Z600 a Bluetoothon keresztül egyszerre három eszközzel is képes kommunikálni, sőt, a 3,5 mm-es audiobemenetnek köszönhetően szinte bármit ráköthetünk a készülékre, és a csomagból még az ehhez szükséges kábelt sem spórolták ki.

Hangminőség tekintetében a Z600 a jó kategóriát képviseli: a hangerővel abszolút nincs gond, a basszus erőteljes, ráadásul a két testben összesen hat hangszóró kapott helyet, így megfelelő elhelyezéssel még korrekt térhatás is elérhető, viszont bizonyos zeneszámok esetén a magas és mély hangoknál is érzékeltünk olyan mértékű torzulást, ami a vájt fülűeknél már vízválasztó lehet. Kiváló hangzás persze nem is igazán várható egy bluetoothos asztali eszköztől, de átlagos használatra a Z600 szinte tökéletes, az értékelésünkben pedig csak azért maradtunk a „Megfontolandó" kategóriánál, mert a Logitech dizájnhangszórójáért nagyjából 47.000 Ft-ot kérnek a boltokban, ami sokaknak azért igencsak húzós ár lehet.

Eszköz: **vezeték nélküli hangszóró**
Info: **www.logitech.com/hu-hu/**
Ár: **46.990 Ft**

PC GURU INDEX
8.9
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

DELL E2414H 24" MONITOR

Az elmúlt hónapokban főleg „új hullámos", IPS technológiával készülő monitorokat mutattunk be nektek, ám szeptemberben – a Dell jóvoltából – letesztelhettünk egy TN+film paneles megoldással szerelt monitort is, így lehetőségünk nyílt megvizsgálni, hogy mennyi létjogosultsága van még a piacon egy ilyen, már lecsengőben lévő alapokra épülő kijelzőnek.

Ha egyetlen szóval kellene jellemezni a Dell 24 colos, E2414H névvel illetett modelljét, akkor az minden bizonnyal az egyszerűség lenne, hiszen a készülék le sem tagadhatná, hogy a legalapszintűbb felhasználásra tervezték. Dizájn tekintetében letisztultság és praktikusság jellemzi a monitort, nagyjából két perc alatt össze lehet szerelni (a talpazat kicsi, dönthető, de nem forgatható), sőt, ha a helyzet úgy kívánja, akár a falra is könnyedén felszerelhetjük a készüléket. A visszafogott külalak mellé viszont kissé spórolós anyagminőség és összeszerelés társul, ugyanis a nálunk járt példány itt-ott igencsak ropogott, miközben a talpra állításhoz szükséges lépéseket elvégeztük. A beüzemelésnél elkerülhetetlen, hogy közelebbi kapcsolatba kerüljünk a hátlappal, és ha már itt vagyunk, rögtön érthetővé válik, hogy miért az egyszerűség az első, ami az ember eszébe jut az E2414H-ról. A hálózati bemenet mellett mindössze egy VGA és egy DVI csatlakozót találhatunk, ami szinte azonnal ki is zárja a kényelmes többfunkciós (PC + konzol) felhasználást, továbbá a monitor audiokimenettel/hangszórókkal sem rendelkezik, így ha hangot is szeretnénk a kép mellé, akkor szükségünk lesz különálló hangforrásra, vagy dönthetünk a Dell saját (külön beszerezhető) megoldása mellett, ami egy USB-n keresztül csatlakozó, a készülék aljára pattintható hangszórót jelent.

Az E2414H képét egy LED megvilágítású TN+film panel biztosítja, maximum 1920x1080-as felbontásban, 5 ms-os válaszidővel, alapvetően megfelelő minőségben. A különbség nem számottevő a modernebb IPS/PLS panelekhez képest, legalábbis addig, míg nem a betekintési szöget vizsgáljuk, az ugyanis jócskán elmarad a modernebb megoldások mellett – ha nem közvetlenül a monitor előtt ülünk, akkor komoly színtorzulással és kontrasztveszteséggel kell számolnunk. Habár tény, hogy a pro gamerek számára még mindig a TN+film paneles készülékek biztosítják a legjobb válaszidőt, az E2414H ezen a területen sem remekel, hiszen az 5 ms-os érték (ami már gyorsítással értendő) semmivel sem jobb, mint amit az átlag IPS/PLS panellel szerelt monitorok nyújtanak. Ezzel pedig el is érkeztünk a tesztalanyunk legnagyobb problémájához, mégpedig ahhoz, hogy a készülék árkategóriájában (40-50.000 Ft) már kaphatók modernebb, több lehetőséget nyújtó monitorok, plusz 10-20.000 Ft ráfordításával pedig már jóval profibb megoldásokat kapunk. A Dell E2414H nem egy rossz készülék, de nem igazán elégíti ki egy átlagfelhasználó igényeit. A cikkünk végén szereplő „Megfontolandó" értékelés is csak abban az esetben állja meg a helyét, ha kifejezetten hétköznapi munkára vagy irodai környezetbe keresünk kijelzőt, a játékosok és multifunkciós megoldások kedvelői számára biztos, hogy nem ez lesz a megfelelő választás.

Eszköz: **monitor**
Info: **www.dell.com/hu/**
Ár: **47.000 Ft**

PC GURU INDEX
7.0
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

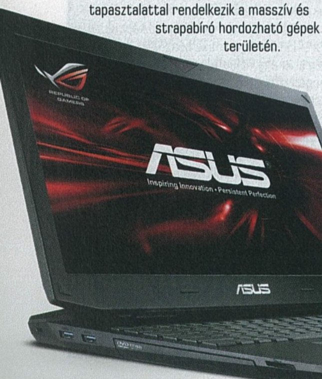
ASUS G750JX

TÖKÉLETES FOLYTATÁS

[ÍRTA BATE] AZ ELMÚLT ÉVEKBEN FOLYAMATOSAN FIGYELEMMEL KÍSÉRTÜK AZ ASUS REPUBLIC OF GAMERS NOTEBOOKSZÉRIÁJÁT, ÉS AZONNAL LE IS CSAPTUNK A LEGÚJABB PÉLDÁNYRA, HOGY LÁSSUK, EZÚTTAL IS SIKERÜLT-E TARTANI A MÁR MEGSZOKOTT, REMEK TELJESÍTMÉNYT.

A legújabb ROG notebook kicsomagolását követően nem érték nagy meglepetések a PC Guru szerkesztőségének tagjait, hiszen az ASUS nem nagyon változtatott a G750JX névre hallgató szörnyeteg dizájnján, ahogy az anyaghasználaton sem, így ezúttal is olyan matt műanyag borítást kapunk, ami szó szerint gyűjti az ujjlenyomatokat. Szakavatott szemek ugyan azonnal észreveszik a kötelező apró változásokat (leheletnyivel kisebb méret, itt-ott élesebb vonalvezetés, új formájú szellőzők és sarokelemek), de összességében az idén márciusban (PC Guru 2013/03) tesztelt ASUS G75VX-hez hasonló formát kapunk.

A gép kialakítását illetően a legnagyobb különbséget akkor tapasztaljuk, mikor felnyitjuk a fedelét, hiszen már nemcsak a billentyűzet körül találunk (ezúttal fekete) fémborítást, de az előző modellhez képest a klaviatúra alatti matt gumit is ez a megoldás váltotta, ami nem túl szerencsés változás, hiszen az alapvetően hideg felület nem feltétlenül tesz jót a rajta pihenő csuklóknak. A (háttérvilágítással is rendelkező) billentyűzet és a touchpad viszont ezúttal is teljesen rendben van, bár az utóbbit gamer notebook lévén nem igazán fogjuk kihasználni. A látványt most is egy 17,3 colos, LED megvilágítású képernyő biztosítja, méghozzá szép színekkel és korrekt betekintési szögekkel – a „perifériák" tehát közel tökéletesek, ami nem meglepő, elvégre az ASUS már kellő tapasztalattal rendelkezik a masszív és strapabíró hordozható gépek területén.



KELTSD ÉLETRE A SZÖRNYETEGET!

Persze nemcsak a külsőségek és a beviteli eszközök vannak rendben, de a beltartalom miatt sem lehet oka panaszra annak, aki egy ilyen masina mellett teszi le a voksát. A gép „agya" egy negyedik generációs, a vadiúj Haswell architektúrára épülő processzor, ami alapból 2,4 GHz-en ketyeg, de a Turbo Boosttal akár 3,4 GHz-ig is húzható. E mellé jár még 8 GB DDR3 memória (ami 16 GB-ig bővíthető), 1,5 TB-nyi tárhely egy 7200 rpm-en pörgő HDD-n, illetve egy Nvidia GeForce GTX 770M – ez az összeállítás pedig elég jól megbirkózik a legújabb játékokkal is. Tesztünk során több hardverigényes játékot is ráeresztettünk a vasra, és az eredmények nem okoztak csalódást.

A Battlefield 3 Full HD felbontás és Medium beállítások mellett átlagosan 101 fps-t produkált, és még Ultrán is hozta a stabil 46 fps-t. Ezen felbátorodva azonnal elővettük a Crysis 3-at is, ennél azonban már erős kompromisszumokat kellett kötnünk (az 1920x1080-as felbontás megtartása mellett), hiszen itt csak Mediumon tudtuk előcsalni a 40 fps-t, Very High-on pedig mindössze 15-20 fps-t tudtunk kicsikarni a G750JX-ből. A Crytek gépzabálója persze extrém példa (főleg egy notebook esetében), hiszen a 2013-as Tomb Raider Ultrán is hozta a zavartalan játékhoz már tökéletes 34 fps-t, és a BioShock Infinite esetében is hasonló értéket kaptunk UltraDX11 beállítások mellett. A legújabb ROG modell tehát veszi a friss játékok által állított akadályokat, és abban is biztosak lehettek, hogy még a közeljövő programjaival is meg fog birkózni komolyabb grafika és Full HD használatával is.

DE NEHÉZ A LAPTOPTÁSKA...

Ha van hátránya az ASUS G750JX-nek, akkor az mindenképpen a súlya, ami most is bőven 4 kg környékén van, és hiába kapunk a gép mellé egy remek hátizsákot ajándékba, ettől a gép hurcolgatása még nem lesz kényelmesebb. Nehéz is elképzelni, hogy valaki napi szinten vállalkozik erre a feladatra, így hiába beszélünk egy notebookról, a mobilitás nem igazán jellemző a ROG legújabb üdvöskéjére, bár tény, hogy alkalmi LAN-ozáshoz tökéletes. A már emlegetett teljesítmény mellett példás még a gép hűtése, már ami a zajkeltést illeti, ugyanis a nálunk vendégeskedő modell még a Crysis 3 által prezentált New York-i verőfényben sem produkált zavaró hangokat, pedig sok gamer notebook esetében ilyenkor már minimum sugárhajtású gépeket vizionál az ember.

A nyolccellás lítiumion akkumulátor teljesítménye szintén figyelemre méltó, hiszen normál használat (web és egyebek) mellett akár négy órán át is elmuzsikál a gép. Ez a teljesítmény persze főleg az okos energiagazdálkodásnak (továbbá a Haswellnek) köszönhető, hiszen ha a G750JX nincs hálózatra kötve, akkor nem a GTX 770M dolgozik a háttérben, hanem a sokkal kevesebbet fogyasztó alaplapra integrált videokártya – ez persze azzal is jár, hogy a beállítások bütykölése nélkül nem tudunk majd rendesen játszani, ha a gép adaptere nincs bedugva.

REMEK VÁLASZTÁS

Ugyan csak fél év telt el a legutóbbi Republic Of Gamers notebook tesztünk óta, de a rövid idő ellenére is nyugodtan állíthatjuk, hogy az ASUS ismét egy olyan hardvert tett le az asztalra, amin érdemes elgondolkodni, ha az ember egy olyan hordozható gépet szeretne, amivel komolyabb kompromisszumok nélkül lehet játszani a legújabb játékokkal is. Tény, hogy a G750JX nem olcsó mulatság, hiszen közel félmillió forintot kell kipengetni érte, de ezért a pénzért tényleg egy jól összerakott és időtálló masinát kapunk. Ráadásul a nálunk járt modell még csak a kezdet, lényegében egy alapverzió, hiszen a típus kérhető 16 GB RAM-mal és 256 GB-os extra SSD-vel is, sőt, létezik olyan G750 variáns, amiben egy 4 GB-os Nvidia Geforce GTX 780M videokártya kapott helyet – a határ tehát a csillagos ég, csak bírja az ember pénztárcával.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 2,4 GHz Intel Core i7-4700HQ
- RAM: 8 GB DDR3 1600 MHz
- VGA: Intel HD Graphics 4600 + Nvidia Geforce GTX 770M 3 GB GDDR5
- Kijelző: 17,3" 1920x1080 (LED)
- HDD: 1500 GB SATA 7200 rpm
- Hálózat: Gigabit LAN, 802.11b/g/n WLAN, Bluetooth 4.0
- Csatlakozók: 4x USB 3.0, Thunderbolt, Mini-Display, Ethernet, VGA (D-sub), HDMI, 8in1 kártyaolvasó
- Akkumulátor: 8 cellás 5900 mAh lítiumion akkumulátor (átlagos üzemidő: 2-2,5 óra)
- Blu-ray meghajtó
- Tömeg: 4 kg
- Oprendszer: Win 8
- Garancia: 2 év
- Ár: 450-490.000 Ft

INFO

Az ASUS G750JX gamer notebookot a Digiprime.hu csapata biztosította a PC Guru szerkesztőség számára.

PC GURU INDEX

9.4

NEM AJÁNLJUK

MEGFONTOLANDÓ

JÓ VÉTEL

GIGABYTE H81M-S2PV ALAPLAP

Lehet, hogy a Haswell processzorok piacra dobását nem siette el az Intel, de a kisebb, asztali CPU modelleket ígérete szerint, pontosan nyár végén terítette, így a karácsonyi szezonban már az olcsó és középkategóriás gépeket is építhetjük abszolút fejlett alapokra.

Erre jó példa a BASIC GURU ÁlomPC, ahol máris lecseréltük az LGA-1155-ös platformot az újabb jövevényre. Ott a 4-4 DIMM foglalat, USB 3.0 és SATA6G miatt a B85-ös chipkészletet választottuk, ám van ennél olcsóbb megoldás is H81-es jelöléssel. A H81-es chipkészlet a H61 helyét igyekszik átvenni, vagyis csakis a legszükségesebb vezérlőket és technológiákat kínálja az elérhető legalacsonyabb áron. Míg a H61-es lapokat illik egészen nagyon messzire elkerülni, addig a H81 jó választás is lehet. Nagy szerencse, hogy az Intel végre meglépte a fejlesztést az alsó végen is, és natív SATA6G-t (AHCI támogatással), valamint USB 3.0-t kínál.

Mindehhez a Gigabyte egy tisztességes, de kicsit talán ódivatú alaplapot készített H81M-S2PV jelzéssel. A microATX-es lap közel a legolcsóbb H81-es modell, ennek ellenére a gyártó odafigyelt a részletekre is. A mérnökök néhány fontos és hasznos szolgáltatást adtak a laphoz, így az Ultra Durable 4 Plus szériás modell szilárdtest kondenzátorokat kapott, az UEFI BIOS-ból pedig a nagy testvéreknél megismert, új generációs, rengeteg funkcióval teletűzdelt verzió érkezik. Persze itt különösebb tuningra ne számítsunk, ahogy hiába is szerelnénk be „K" jelölésű CPU-t, az alaplap nem lenne alkalmas az érdemi, látványos tuningra. A minimális hűtés miatt ügyelni kell majd a ház szellőzésére, és a memória megválasztásánál is érdemes előrébb tekinteni a jövőbe, mert a csupán két DIMM foglalattal nehézkes lesz a későbbi RAM-bővítés.

A hátlapra pillantva azonnal megcsapott minket a retróérzés: az USB 3.0 portok mellett találtunk egy soros és két PS/2 csatlakozást, az alaplapon pedig párhuzamos port is van – nagyobb gond, hogy a hátlapi „extrák" sajnos kiszorították a HDMI kivezetést. Az elrendezés is érdekes, így például a CPU hűtő csatlakozóját a lap közepén találjuk, és a RAM-ot is nehezebb cserélni, ha van bent egy átlagos hosszúságú VGA kártya.

A sebességmérések szerencsére a várt eredményt hozták, azaz a lap nincsen a végletekig feltuningolva, a CPU-k órajelével sem trükközött a gyártó, ennek ellenére a lap alig marad le a nála drágább modellektől. Aki beéri alapszintű, de fejlett és jövőálló szolgáltatásokkal, annak kiváló választás a H81M-S2PV, de akinek például van a házán USB 3.0 előlapi kivezetés, vagy minőségibb alaplapi vezérlőket és 4 DIMM foglalatot szeretne, inkább válasszon B85-ös lapot, amin már többek között 2+2 USB 3.0 csatlakozás van.

Eszköz: **alaplap**
Info: **hu.gigabyte.com**
Ár: **14.600 Ft**

PC GURU INDEX 8.7

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG 840 EVO 1 TB SSD

Hiába telt már el közel 3 év, mióta a Samsung beszállt az SSD-k piacára, még mindig várat magára az első rossz, megbukott széria kiadása. Közel egy évvel a 840-es széria megjelenése után megérkezett a következő generáció, a Samsung SSD 840 EVO.

A 120 GB-tól 1 TB-ig terjedő kapacitású, 2,5 colos tárolók természetesen ismét 100%-osan Samsung belsőt kaptak, és ha lehet, még agresszívebb árcsatát szítanak a piacon, mint az elõd SSD 840. Az EVO-nál fejlesztettek némileg a MEX3 vezérlőchipen, amely továbbra is hárommagos. A korábban 300 MHz-en járatott vezérlő immáron 400 MHz-en dolgozik, ami főleg az IOPS-t és a háttérfolyamatokat (például szemétgyűjtés, TRIM) hivatott felgyorsítani, és ugyanezt segíti a mellé párosított 1 GB lpDDR2 DRAM is.

A tároló – főként az árverseny és a kiváló gyártási tapasztalatok miatt – ezúttal kizárólag TLC NAND Flash memóriákra épül, legyen szó akár a legkisebb, 120 GB-os, akár a legnagyobb, 1 TB-os modellről. Az SSD 840-nél már megismert TLC rendszerű chipektől sokan tartottak, mondván a Triple Level Cell megoldás olyan kis helyen igyekszik gazdaságosan elhelyezni a tárolandó adatot, hogy az már rövidtávon a megbízhatóság rovására megy, az élettartam pedig töredéke az MLC NAND flasheknek. Nos, az elmúlt év bebizonyította, hogy a TLC legalább annyira megbízható és strapabíró végfelhasználói rendszereknél, mint a hagyományos MLC (Multi Level Cell), ráadásul minderre a Samsung 3 év garanciát is vállal. Az SSD 840 EVO modelleknél még fejlesztettek is a NAND chipeken, így ezek már 19 nm-es gyártástechnológiával készülnek, ami a fogyasztás és a fizikai méret tekintetében is nagyon jó hír.

Tesztjeink során abszolút meg voltunk elégedve a Samsung SSD 840 EVO 1 TB teljesítményével. Szekvenciális adatátvitelnél – legyen szó akár tömöríthető, akár nem tömöríthető adatokról – végig 500 MB/s körül volt az írási és olvasási teljesítmény is. A PCMark 7 Storage mérése 5484 pontot hozott, ami ugyancsak kiváló eredmény, tekintve, hogy a jó és konzisztens sebesség mellett az EVO modellek árai is agresszíven alacsonyak.

Mindehhez az egyik legjobb kezelőszoftvert kapjuk, amiben nyomon követhetjük SSD-nk élettartamát és állapotát, illetve egyszerűen elvégezhetjük az ajánlott és szükséges karbantartási és rendszeroptimalizálási feladatokat. Az alsó menüpont a RAPID Mode, ami a rendszermemóriát használja fel arra, hogy bizonyos esetekben akár 40%-kal növelje a teljesítményt. Ezt egyes méréseknél nem tapasztaltuk, máshol viszont érezhető volt a gyorsulás, azonban aktiválását csak annak ajánljuk, aki notebookba szereli az EVO-t, vagy az asztali PC-je stabil és szünetmentes tápegységre kapcsolódik, máskülönben nagy a veszélye az adatvesztésnek.

Eszköz: **SSD meghajtó**
Info: **www.samsung.com/hu/**
Ár: **156.900 Ft**

PC GURU INDEX 9.4

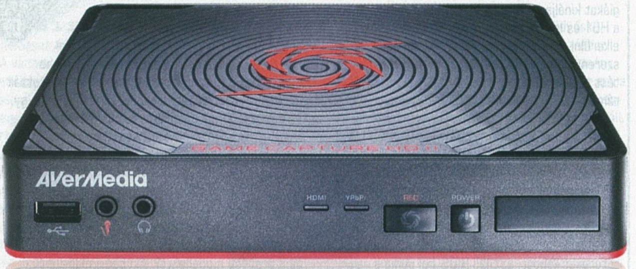
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

AVerMedia Game Capture HD II

GENERÁCIÓVÁLTÁS?

[ÍRTA BATE] AZ AVERMEDIA NEM PIHEN, HISZEN A HORDOZHATÓ LIVE GAMER PORTABLE UTÁN IDÉN ŐSSZEL MEGÉRKEZETT A TOVÁBBFEJLESZTETT GAME CAPTURE HD IS. A KÉRDÉS CSAK AZ, HOGY A KÉSZÜLÉK BÍR-E ANNYI ÚJDONSÁGGAL, HOGY ÉRDEMES LEGYEN VÁLTANI?

A széles sávú internetelérés folyamatos térnyerésével egyre több gamer lelkületű ember érzi magában a bátorságot és a tehetséget ahhoz, hogy a YouTube (és más videomegosztók) segítségével a nagyközönség elé álljon, videókban mutatva meg, hogy miként játszik, illetve mit gondol egy-egy játékról. PC-n a rögzítés pofonegyszerű, hiszen elég csak beszerezni a FRAPS nevű programot, és (megfelelő hardver birtokában) máris lehet rögzíteni a legérdekesebb és legizgalmasabb játékpillanatokat. Konzolon viszont már jóval macerásabb a helyzet, hiszen a jelenleg kapható gépeken (Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Wii U) semmilyen beépített szoftver nem segíti a felvételt, így valamilyen külső megoldáshoz kell folyamodni, ha videót szeretnénk rögzíteni. Korábban erre a célra a különböző digitalizálókártyák jelentették a megoldást, viszont idővel a gyártók felismerték a tátongó piaci rést, és megjelentek a boltokban a kifejezetten erre a célra épített eszközök. A tajvani AVerMedia az elsők között volt a gamereknek szánt eszközeivel, és a gyártónak valószínűleg beváltak a számításai, hiszen az elmúlt két évből a Game Capture HD II a negyedik olyan termékük, ami konkrétan a játékosokat célozza meg.



Az AVerMediánál odafigyeltek a dizájnra is, hiszen a korábbi modell kicsit tömzsi és kerekded formái után most egy laposabb, és valamivel letisztultabb formavilágú eszközt kapunk, amit könnyedén be lehet csúsztatni akár egy TV alá is

ITT A MÁSODIK FELVONÁS

A 2011-ben debütált Game Capture HD a lehető legegyszerűbb megoldást nyújtotta a konzolos videórögzítésre: csak bekötöttük az eszközt a konzol (X360, PS3, Wii) és a TV közé, majd egy távirányító segítségével bármikor felvehettük a számunkra szimpatikus játékrészeket. A nemes egyszerűséggel csak Game Capture HD II-nek keresztelt eszköz ugyanezt a lehetőséget kínálja, ám kibővített funkciókkal, illetve az AVerMedia már felkészült a télen debütáló nextgen készülékekre is, hiszen ezzel az eszközzel már Xbox One-ról és PlayStation 4-ről is tudunk majd videókat felvenni – legalábbis abban az esetben, ha a Microsoft és a Sony ígéretének megfelelően lehetőség lesz jelrögzítésre a HDMI-n keresztül. És ezzel el is érkeztünk a GCHD II egyik legfontosabb újdonságához: az elóddel ellentétben már nemcsak komponenskábelen keresztül tudjuk a konzolokhoz kötni a gépet, de adott a HDMI lehetősége is. Ez a funkció persze csak az Xbox 360 és a Wii U esetében működik, hiszen bár a PS3-ra is ráköthetjük a rögzítőt HDMI-n keresztül, ám a felvétel gomb megnyomását követően a gép azonnal közli, hogy a HDCP védelem miatt videókészítésre nincs lehetőség. Persze a PS-tulajoknak sem kell aggódniuk, komponenskábelen keresztül még mindig működik a dolog, és természetesen a GCHD II is rendelkezik ilyen bemenettel. Egyedül a Wii esett ki a támogatott konzolok köréből, de ez annyira nem is meglepő, hiszen a videomegosztókon már csak elvétve találkozhatunk a Nintendo régi masináján futó játékok bemutatóival.

TOVÁBBRA IS EGYSZERŰEN

A Game Capture HD II beüzemelése és használata ugyanolyan egyszerű, mint a korábbi verzió esetében. A készüléket a HDMI (vagy a komponenskábel) segítségével összekötjük a konzollal, egy másik HDMI-vel pedig továbbítjuk a jelet a tévének. Az első bekapcsolást követően beállítjuk a magyarul is kommunikáló szoftvert, és innentől már csak egy háttértárra lesz szükségünk, amire rögzíthetjük a videókat – figyelem, az AVerMedia terméke alapból ilyesmit nem tartalmaz! Mindehhez használhatunk egy méretesebb USB flash drive-ot is, de ennél sokkal praktikusabb, ha a gép „hasában" lévő foglalatba illesztünk egy SSD-t, ebben az esetben ugyanis nem kell aggódnunk sem a sebesség, sem a rendelkezésre álló hely miatt.

A korábbi Game Capture HD egyik nagy hiányossága az volt, hogy nem biztosított túl sok lehetőséget arra, hogy a felhasználók beállíthassák a készítendő videók tulajdonságait. Sajnos ezen a téren a GCHD II sem mutat előrelépést, hiszen most is csak egyetlen opció adjusztálására van lehetőség, és ez a videó „minősége", ami lehet maximális felvételi időt biztosító megoldás (10 mb/s), illetve jó (15 mb/s) vagy optimális (20 mb/s) besorolású videó. A készülék ezúttal is maximum 1080p-s (egyelőre csak a Wii U esetében),

GAMEMATE – A MOBILALKALMAZÁS

A Game Capture HD II mellé ezúttal már egy iOS-re és Androidra egyaránt elérhető, GameMate nevű alkalmazás is letölthető, és ennek segítségével átvehetjük az „uralmat" a videórögzítő eszköz felett. Mivel a GCHD II nem rendelkezik wifi chippel, az okostelefonunk és a gép „összekötése" kicsit körülményes: a GCHD II-t egy UTP-kábellel rá kell kötni a wifi routerre, majd a telefonnal rácsatlakozni az említett eszköz által közvetített wifi hálózatra. Ezt követően egy IP-cím megadásával lehetőségünk nyílik a két kütyü párosítására, és ha minden jól megy, akkor létrejön a kapcsolat, és innentől a telefonról is vezérelhetjük (felvétel, szünet, lejátszás stb.) a Game Capture HD II-t, illetve anélkül felügyelhetjük a videókészítést, hogy be kellene lépnünk az eszköz menüjébe. Az alkalmazás segítségével akár a YouTube-os feltöltéseket is menedzselhetjük, a szerkesztőprogram kezelésére viszont nincs lehetőség. A GameMate alkalmazás lényegében egy extra, dizájnos távirányító, amivel a menüben való kotorászás nélkül tudjuk kezelni a GCHD II-t, így igazából azok sem maradnak ki semmiből, akik nem rendelkeznek a használatához nélkülözhetetlen okostelefonnal vagy tablettel.

30 fps-es mozgóképek rögzítésére képes, kizárólag mp4 (H.264, AAC) formátumban, viszont mindezt kifejezetten elfogadható minőségben produkálja.

PRAKTIKUS ÚJDONSÁGOK?

A GCHD tulajdonosok a fentiek olvastán persze jogosan kérdezhetik, hogy mégis mivel érdemelte ki a 2-es számot ez a készülék, hiszen a legutóbbi firmware-frissítéseknek köszönhetően a régi hardver is képessé vált nagyjából ugyanerre, a különbség csupán annyi, hogy ott nem volt lehetőség a HDMI-n keresztüli jelátvitelre. A válasz a Game Capture HD II újdonságaiban keresendő, ugyanis a tajvaniak számos olyan funkciót építettek az idei verzióba, ami az elődben nem volt megtalálható. Habár a fejlődés mindig örömteli, ezúttal vegyes érzéseink vannak, ugyanis a frissítések között találhatunk kifejezetten praktikus, és teljesen felesleges/megkérdőjelezhető megoldásokat is. Az előbbiek közé tartozik, hogy a GCHD II-vel már lehetőségünk van a felvétel szüneteltetésére, tehát nem muszáj megállítanunk a rögzítést, majd ismét elindítanunk (ezzel újabb és újabb videofájlokat létrehozva) – ha valamit nem szeretnénk megörökíteni, elég csak rátenyerelni a pause gombra, és máris stoppoljuk a felvételt, az újbóli megnyomására pedig az eszköz új fájl generálása nélkül folytatja a videó rögzítését. Hasonlóan pozitív változás, hogy a Game Capture HD II-nél már a videók kommentálására is van lehetőség. Ehhez ráadásul nem kell mást tenni, mint egy mikrofont (esetleg egy headsetet) csatlakoztatni a 3,5 mm-es bemeneteken keresztül, és a felvétel elindítását követően rábeszélni az éppen rögzítés alatt álló anyagra.

A GAME CAPTURE HD II NEM HOZOTT AKKORA VÁLTOZÁST, MINT VÁRTUK, DE A KEZDŐ VIDEÓSOK SZÁMÁRA MÉG ÍGY IS KIFEJEZETTEN JÓ VÁLASZTÁS LEHET

Az AVerMedia legújabb masinája továbbá kiegészült egy Ethernet csatlakozóval is, azaz a GCHD II a routeren/modemen keresztül rákötheto a világhálóra, így ha nem akarunk semmilyen utómunkát végezni a videóinkon, akkor már közvetlenül a gépről is feltölthetjük a végeredményt a YouTube-ra. Ha pedig már szóba került az utómunka, akkor muszáj kitérni a Game Capture HD II egy másik újdonságára is, ami a vágás lehetősége lenne abból a célból, hogy tényleg feleslegessé váljon egy PC közbeiktatása videóink publikálása előtt. Az ötlet mindenképpen dicséretes, a megvalósítás viszont annyira fapados, hogy őszintén meglepődnénk, ha ezt a megoldást bárki aktívan használná a mindennapokban. A rögzített anyagok „szerkesztésére" egy külön menüben van lehetőség, azonban a ránk váró opciók kimerülnek annyiban, hogy kiválaszthatjuk a betöltött videók adott szakaszait (mindezt a távirányító segítségével), a kijelölt részeket kivághatjuk, majd a felesleg nélkül újra elmenthetjük az egészet. A kivágott kockák áthelyezésére nincs lehetőség, egy áttűnést sem tudunk beilleszteni, sőt, még olyan opciót sem találunk, hogy összefűzhessük a háttértárra rögzített különböző anyagainkat. PC-n már egy ingyenes vágóprogram is sokkal több lehetőséget biztosít, és igazából nem is nagyon értjük, hogy ebben a formában mi értelme volt az editor implementálásának. Az persze világos, hogy a cél egy olyan eszköz elkészítése lett volna, amivel teljes egészében kihagyható a PC a szerkesztési és megosztási folyamatból, viszont a GCHD II ezzel a megoldással még nagyon távol van a valódi sikertől.

Szintén egy kissé átgondolatlan funkció a vízjelezés lehetősége. Az ötlet ebben az esetben is jól hangzik, csak a megvalósítás sikerült felemásra. Odáig teljesen rendben van a dolog, hogy eldönthetjük, a videó melyik részén jelenjen meg a vízjelünk, azonban a testre szabhatóság már igencsak szegényesre sikeredett. AVerMedia logót rögtön választhatunk vagy öt változatban, saját kép beillesztésére viszont egyáltalán nincs lehetőség, csupán egy néhány karakteres szöveget vagy nevet jeleníthetünk meg, fehér betűkkel egy fekete csíkra helyezve. Ha valaki mindenáron vízjelezni szeretné a videóit, nem biztos, hogy megelégszik ennyivel, és akárcsak a videószerkesztés esetében, PC-n erre is találni jóval több lehetőséget biztosító megoldásokat, arról nem is beszélve, hogy egy ideje már maga a YouTube is rendelkezik ilyen opcióval, így ez a funkció akkor sem lenne forradalmi újdonság, ha több lehetőséget biztosítana a felhasználók számára.

BELÉPŐKNEK TÖKÉLETES

Habár a Game Capture HD II egyes újdonságaitól egyáltalán nem ájultunk el, ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy rossz véleménnyel lennénk az eszközről. Egész egyszerűen csak arról van szó, hogy a fejlődés egyáltalán nem akkora léptékű, hogy az előző verzió tulajdonosainak érdemes lenne azonnal a váltáson gondolkodni. Ha már van otthon egy korábbi modelled, csak akkor érdemes beszerezni az újat, ha biztos vagy benne, hogy rövid időn belül beszerzel mellé egy nextgen konzolt is, ugyanis a HDMI-kompatibilis rögzítési lehetőségnek csak ebben az esetben lesz látható eredménye.

Teljesen más viszont a helyzet, ha még csak most gondolkozol egy olyan rögzítő eszköz beszerzésén, amivel konzolról is kényelmesen lehet videókat készíteni. Kezdőknek kiváló választás lehet a Game Capture HD II, hiszen kompatibilis a leköszönő generáció konzoljaival, és fel van készítve az érkező gépekre is, ráadásul a kezelése roppant egyszerű, még azok számára is pillanatok alatt elsajátítható, akik korábban egy percet sem foglalkoztak videók rögzítésével. Ugyanakkor hiába sugallja ezt a marketing, a GCHD II még nem jutott el arra a szintre, hogy teljes egészében kiváltsa a PC nyújtotta lehetőségeket. A rögzítéshez már nincs szükség egy szoftverekkel felszerelt asztali gépre, sőt, kommentár is felvehető az AVerMedia eszközével, azonban az igényes utómunkához, a vágáshoz, a szerkesztéshez, a vízjelezéshez és az egyéb simításokhoz még mindig muszáj a PC nyújtotta lehetőségeket használni. Ettől függetlenül a tajvani cég jó úton jár, és bízunk benne, hogy a következő Game Capture HD már valódi előrelépés lesz, beépített wifivel, újragondolt és több funkciót rejtő szoftverrel, továbbá részletesebb beállítási lehetőségekkel.

PC GURU INDEX	
8.0	NEM AJÁNLJUK
	MEGFONTOLANDÓ
	JÓ VÉTEL

ÁLOMPC

GURU

EGY LÉPÉS ELŐRE

Alapos kutatás és mérlegelés után úgy döntöttünk, itt az ideje, hogy egy kicsit átszabjuk Basic konfigurációnkat, ami ezáltal gyorsabb, fejlettebb és jobb lett. A másik két gépnél még nem nyúltunk bele mélyebben az alapokba, ennek ellenére is drágább lett mindkét összeállítás, ami így a karácsonyi szezon előtt semmiképp sem jó hír. A dráguló komponensek közül ki kell emelnünk a memóriát, ami komoly érvágás, ráadásul idén már nem is várható, hogy megindulnak a DDR3 árak lefelé. Szerencsére a többi részegység, például a HDD vagy a CPU árai nem emelkedtek, így azért nem kell visszakoznia senkinek, aki erre az évre gépfejlesztést tervezett, csak érdemesebb alaposabban körülnézni, mielőtt rárepülnénk a kiválasztott hardverre.

BASIC

Egy jól megtervezett konfigot később sokkal olcsóbban tudunk fejleszteni. Ezért döntöttünk úgy, hogy az olcsó LGA-1150-es processzorok és alaplapok megjelenése után alig egy hónappal máris váltunk a Basic összeállításunknál. A választás egy B85-ös alaplapra esett, mert ugyan a 14 ezer forintos H81 lapoktól is megkapjuk a natív USB 3.0 és SATA6G támogatást, de ezeknél csak 2 DIMM foglalat használható, ami bővítésnél komoly hátrány lehet. A CPU egy Haswell alapú Pentium, amihez egy 2 GB-os HD7790-et választottunk – ezzel a kombinációval nem lesz probléma a legújabb játékok futtatása sem.

Alaplap	MSI B85M-E45	19.200 Ft
Processzor	Intel Pentium G3430	23.900 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× CSX 2 GB DDR3-1600MHz	11.600 Ft
Videokártya	MSI Radeon HD7790 2 GB	34.600 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.600 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	M-Tech FM12A-BK	5.000 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.200 Ft
Összesen		123.400 Ft

GAMER

A múlt hónapban el sem hittük, hogy 58 ezer forintért miénk lehet egy GTX 660 Ti videokártya, méghozzá az ASUS egyedi, gyári tuningos modellje. Nos, az akció véget ért, így most már 62 ezer forintot kell kiadni ugyanezért a kártyáért, ám ennek ellenére mi nem váltottunk vissza gyengébb modellre – még így is nagyon jó vétel ez a VGA. Az AMD alapot is megtartottuk, aminek az ára sem változott, ráadásul a többi részegység is szépen tartja magát. Nagyobb változást ebben az árszegmensben egyelőre nem is kell várni, mert a Core i3-as Haswellek számítási teljesítményben párszázalékos eltéréssel ugyanazt hozzák, mint az előző generáció, így az AMD sincsen rákényszerítve az árharcra.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	23.500 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	28.800 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.000 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.900 Ft
Videokártya	ASUS GTX660 Ti DC2 2 GB	61.800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.600 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.700 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.000 Ft
Összesen		182.600 Ft

ULTRA

Árban a legnagyobb ugrást az Ultra konfignál láthatjátok, aminek az oka az új SSD. A Samsung egyszerűen telibe találta azt, mennyit és hogyan kell újítani ahhoz, hogy folytathassa hódító útját az SSD-k piacán. Az SSD 840 EVO gyors, jó, és a TLC az elmúlt évben bizonyította, hogy megbízható is. Mindehhez pedig agresszív árazás tartozik, így nem is kérdéses, hogy leváltottuk a tavalyi Pro modellt – bár aki még mindig az MLC NAND flashben bízik, annak ezt ajánljuk. Ha pedig már SSD váltás, megléptük a szükséges tárhelyduplázást is, és a 128 GB-os helyett már 250 GB-osat pakoltunk a csúcskonfigba. Emellett mindenképpen fontos megemlíteni, hogy a GTX 770 ismét olcsóbb lett.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	42.900 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	59.300 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.900 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.900 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N770OC 2 GB	102.500 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.300 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	42.200 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	16.900 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	18.900 Ft
Összesen		341.100 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Végre megmozdult az SSD-k piaca. Igaz, az árak nem csökkentek látványosan a 120-256 GB közötti példányoknál, ehelyett a nagyobb kapacitású, 500 GB-os modellek lettek elérhetőbbek, és megjelentek az 1 TB-os darabok is. Bár eddig is létezett ekkora kapacitású SSD, de az horribilisan drága volt és lassabb is, mint a kisebb példányok. Az új modelleknél a csúcsteljesítmény már nem nagyon növekszik, helyette a kiegyensúlyozottság javult és a kisebb fájlokkal végzett műveletek gyorsultak. Ezúttal a Kingston KC300-as és a Samsung SSD 840 EVO modelljeit ajánljuk, amivel senki nem jár rosszul.

KINGSTON
SSDNOW KC300
120 GB
28.500 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB 42.200 Ft

VGA

Az NVIDIA szokatlanul agresszív az árazásban, ami lehet, hogy csak a kiváló yieldet (a jó/rossz chipek gyártási aránya) jelenti, de az is lehet, hogy az AMD új generációs GPU-ira készül fel így a konkurencia. Mindenesetre a GTX 770 ismét érezhetően olcsóbb lett, és már nagyon közel van a 100 ezer forintos lélektani határhoz. A GTX 660 Ti sajnos egy kicsit drágább lett, de ez nem a trend megfordulását mutatja, és csak ennél a modellnél fordult elő. A belépőszinten a HD7790 az, ami már akár Full HD-ben is képes megmozgatni a játékokat, így itt már nem felesleges pénzkidobás, ha 2 GB-os modellt választunk, különösen azért, mert az árkülönbség mindössze 1-2 ezer forint.

MSI RADEON
R7790 2 GB
34.600 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GV-N7700C 2 GB 102.500 Ft

MONITOR

Nagyon nehéz kiigazodni a Samsung jelenlegi monitorai között, mert közel azonos árakon találunk számtalan TN és ad-PLS panellel szerelt modelleket is. Olyannal is találkoztunk, hogy a TN paneles modell drágább volt, mert több extrát kapott, mint az egyébként sokkal jobb képminőséget biztosító, modern ad-PLS paneles típus. Az LG-nél kisebb az esély a tévedésre, mert például az EA63/EA73 széria kizárólag ah-IPS panellel készül, legyen az 23 vagy akár 27 colos. Utóbbinál még mindig a Full HD felbontás az elterjedt, és noha a gyártónak már van WQHD felbontású ah-IPS panelje is, ilyen monitorok elterjedésére szinte biztos, hogy még 2014-ig várnunk kell.

LG
27EA73LM-P
80.100 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S24C570HL 58.800 Ft

MEREVLEMEZ

Ha csigalassúsággal is, de ismét elérték a barátságos árszintet a merevlemezek, így 15-16 ezer forint körül kapunk 1 TB-os, 7200 rpm-es modellt, ami rendszermeghajtónak kiváló, illetve 22-24 ezer forintért már 2 TB-os, NAS-ba vagy másodlagos tárolónak használható HDD-t vásárolhatunk. A piacon már számtalan 4 TB-os merevlemezt is találni, de ezek még igen drágák, ráadásul aki gépbe szereli be, annak tudnia kell, hogy itt a hagyományos MBR partíció nem fog működni, helyette GPT-t kell használni, ami különösen oprendszer telepítésekor lehet gond.

WD
Caviar Blue 1 TB
15.600 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 3 TB 31.500 Ft

ALAPLAP

Basic konfigunknál alaplapot cseréltünk, méghozzá LGA-1150-es modellre, ami már a legújabb Haswell CPU-kat fogadja. Az éppen 20 ezer forint alatt megszerezhető MSI lapon B85-ös Intel chip dolgozik, ami már középkategóriás géphez is bőven elegendő számú USB 3.0-t és SATA6G-t kínál (négyet-négyet). Ennél olcsóbban csak H81-es lapokat kapunk, amiknél szerencsére ugyancsak megjelent a natív SATA6G és USB 3.0, de mindkettőnél be kell érnünk 2-2-vel, ráadásul itt DIMM foglalatból is csak kettővel gazdálkodhatunk. AMD oldalon érkeznek az új, FM2+ foglalatos, A88x-es lapok rengeteg vezérlővel, CrossFireX támogatással és az új CPU-széria teljes támogatásával.

MSI
B85M-E45
19.200 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus VI Hero 57.200 Ft

PROCESSZOR

Ahogy megérkeztek az új generációs, LGA-1150-es Pentiumok, le is váltottuk az előző, még Ivy Bridge alapokra építkező modellt. Ez új gép esetén nem nehéz, hiszen alig 1-2 ezer forintért újabb, fejlettebb platformot kapunk több extrával és előremutatóbb processzor-utánpótlással, ám akinek Ivy Bridge-es CPU-ja van, nem fog teljesítménybeli különbséget észrevenni, ha lecseréli rendszerét, így nem is ajánljuk a váltást. Ugyanez igaz a külön VGA-val szerelt közép-felsőkategóriás PC-knél is, ahol akár a Sandy Bridge processzort sem feltétlenül kell azonnal leváltanunk Haswellre, mivel a ráfordított összeget nem látnánk viszont a teljesítményben.

AMD
FX-8320
39.100 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4670K 59.300 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VIDEOKÁRTYA-VÁSÁRLÁS

Jelenleg a gépemet szeretném fejleszteni egy jó kis videokártyával. A specifikációm:
Alaplap: MSI FM2-A75MA-E35
Memória: 2x4GB Kingmax DDR3 1600 MHz RAM
Processzor: AMD FM2 5800k A10 Black Edition
Videokártya: AMD FM2 5800K A10 Black Editionhoz járó HD7660D 512MB dedikált max 4GB IGP
Tápegység: Codegen nem tudom milyen típus 400W
Ebbe a gépbe szeretnék videokártyát venni, és maximum 45 ezer forintot költök rá. Kikötésem: minél olcsóbban minél jobbat és 2 GB-osat. Szóval kíváncsi vagyok, mi az ajánlatotok, tűkön ülve várom, hogy a PC Guru szakemberei milyen videokártyát ajánlanak nekem. Köszönöm a választ előre is.

Kedves Zsombor!

45 ezer forintba pont belefér a 2 GB-os Radeon HD7850, sebességben hasonlót tud felmutatni a GeForce GTX 660, de ez pár ezer forinttal drágább, és az AMD technológiailag most előnyben van, a GCN architektúra lassan kimutatja a foga fehérjét játékokban is, így a két VGA közötti különbség idővel nőhet.

VGA-VÁSÁRLÁS ÉS CPU-TUNING

Videokártyát szeretnék vásárolni, és ebben szeretném, ha segítenél. Gigabyte-párti vagyok, és két kártya van, amit kinéztem magamnak. Az egyik egy Geforce GTX660 Ti 3GB, a másik Geforce GTX760 4GB. Szerinted melyik lenne jobb ehhez a konfighoz?
Alaplap: Gigabyte Z68X-UD4-B3
Processzor: Core i5-2500K
Processzorhűtő: Scythe Mugen 3
Memória: Kingmax DDR3 4x2 GB 1333 MHz
Videokártya: Gigabyte Geforce 560 Ti 1GB
Táp: Chieftec 650W
Op. rendszer: Windows 7 64-bit
Persze, ha van jobb ötleted, akkor azt is szívesen meghallgatom. Másik kérdésem pedig az, hogy meddig lehet maximum húzni a processzoromat, hogy még minden stabilan működjön? Valamint lehet letölteni olyan programot, amivel ez Windowson belül megoldható, vagy csak a BIOS-ban tudom ezt megcsinálni?

Válaszodat előre is köszönöm! ANDRÁS

Kedves András!

A processzor túlhajtását Gigabyte alaplapok esetében a gyártó saját Easy Tune6 szoftverével tudod elvégezni Windows alatt, ha rákeresel az alaplapodra, akkor a Gigabyte honlapján a Support and Downloads menüpont alatt találod meg a szoftvert (az utolsó verzió a B12.1122.1). Ami a videokártyát illeti, a GTX 760 egyértelműen jobb választás, ám a 4 GB-os verziót én teljesen feleslegesnek érzem, a 2 GB-os változat is bőven elegendő (hacsak nem 2560x1440-es felbontásban játszol), azt a közel 20 ezer forintos felárat aligha éri meg (sőt). Érdemes lehet még elgondolkodni a Radeon HD7950-en, amely ugyanebben az árkategóriában helyezkedik el.

PLATFORM UPGRADE

Segítségedet szeretném kérni. Szeretnék új procit meg lapot, mert a mostani nem tudja kihajtani a videokártyámat! A kártya HD 7750 1 GB GDDR5, a proci Core 2 Duo E7300 2.66 GHz, az alaplap pedig MSI G41M-P26. A lapom kb. féléves, a proci olyan öt. A másik, hogy mennyit ér a mostani lap+proci? Nem bánom, ha mailben válaszolsz, csak minél előbb, ha lehet! Köszönöm! RICSI

Kedves Ricsi!

Az alaplapod és processzorod nagyjából 17-18 ezer forintért adható el a használtcikk-piacon, az utóbbinál sokat érhet a sok éves garancia, hiszen rengetegen használnak még Core 2 Duo/Quad processzorokat, így a felvevőpiac mérete mondhatni nagy. A Radeon HD 7750 kihajtásához nem kell erőmű, megkockáztatom, hogy egy izmosabb négymagos Core 2 Quad is hibátlan erre a feladatra. Sőt, olyannyira, hogy első körben azt tanácsolom neked, hogy nézz körül a népszerű használt hardvereket árusító oldalakon, hátha szembejön egy Core 2 Quad Q9300/Q9400 jó áron (viszonylag sokat árulnak 19-20 ezer forint környékén). Tudnod kell ugyanakkor, hogyha eladod a mostani alaplap-proci párosodat és ezt a hozzávetőlegesen 20 ezer forintot hozzáteszed, majdnem kijön belőle egy új H61-es lapkakészlettel bíró alaplap és egy Core i3-3240 CPU, amely jövőbiztosabb megoldásnak tűnik (később kicserélheted a processzort egy izmosabb négymagos Core i5-re vagy Core i7-re), ráadásul nulla perces termékekről beszélünk.

SZÁMÍTÓGÉP-VÁSÁRLÁS

Asztali PC-t szeretnék venni, és ki szeretném kérni a véleményeteket. Nagyjából 220 ezer forintom van rá, és nem nagyon szeretném túllépni ezt a határt. Jelenleg van egy 500 GB-os winchesterem, és azzal teljesen meg vagyok elégedve.
Ezt a konfigurációt állítottam össze eddig:
Alaplap: Asus M5A99FX PRO R2.0
Processzor: AMD FX-8350 4.00 GHz
Memória: KINGSTON 8GB HyperX XMP Y2GREY DDR3 1600MHz CL9 KIT KHX1600C9D3X2K2/8GX
Videokártya: Asus HD7950-DC2T-3GD5-V2
Optikai egység: Samsung SE-208DB/TSBS Fekete
Tápegység: COOLERMASTER Thunder 700W RS700-ACABD3-E1
Ház: AEROCOOL Templarius Telum fekete
Erre gondoltam. Ez így 223 ezer forintra jön ki. Ti mit változtatnátok rajta, és hol lenne a legérdemesebb beszerezni? Én az iPON-ra gondoltam.
Válaszotokat előre köszönöm!

Kedves Márkó!

Amit mindenképpen kicserélnék, az az optikai meghajtó, tekintettel arra, hogy egy külső, USB 2.0 csatlakozóval ellátott változatról van szó. Persze előfordulhat, hogy direkt választottad ezt, de én úgy érzem, hogy inkább olyat szeretnél, aminek a gép belsejében a helye. A Coolermaster Thunderje nem rossz táp, de én inkább egy kisebb teljesítményű, ellenben moduláris kábelezésű változatot javasolnék a ház belsejében uralkodó káosz elkerülése érdekében. Ilyen tápegység többek között házon belül a Silent Pro, illetve a Corsair CX, az FSP Aurum S vagy a Chieftec CTG szériája. Ha a gépet elsősorban játékok futtatására használnád (a videokártyából kiindulva pedig arra bizony), akkor van egy rossz hírem, ezt a rossz hírt pedig Intel Core i5-3570-nek hívják. Egy, az FX-8350-nel egy árban lévő CPU-ról beszélünk, amely lényegesen gyorsabb az AMD megoldásánál, ráadásul az M5A99FX Pro árából olyan alaplapot veszel hozzá, amilyet csak akarsz (érdemes az újabb Z77/H77-es lapkakészlettel rendelkező változatokat keresni a régebbi Z68-asokkal szemben). Nem szeretnélek lebeszélni az AMD-s rendszerről, de ha tényleg a játékok vannak fókuszban, akkor én sokkal inkább ajánlom az Intel alapú rendszert.

LAPTOPVÁSÁRLÁS ISMERŐSTŐL

Szeretném a véleményedet kérni. Egy ismerős nyert egy laptopot és el akarja adni. Van rá 2 év garancia (Szlovákiából írok). A laptop, amiről szó van, egy Lenovo Z500 i7-es változat.

Proci: Core i7-3612QM

Graf: NVIDIA GeForce GT 740M 2 GB DDR3
Ram: 8 GB
HDD: 1 TB

Nos, azt mondta, hogy 500 eurót kér érte. Ahogy néztem, mindenhol 800 euróál többet kérnek érte. Az a kérdésem, hogy szerinted jó lesz-e BF3/BF4-re meg pár új játékra? A válaszod előre is köszönöm: **JÓZSI**

Kedves Józsi!

500 euróért, ha nincs hibája, akkor valóban nagyon jó vétel (jól láttad, az új ára valóban 750-800 euró körül van a Core i7-es processzorral). A GeForce GT 740M egy elég erős videokártyának számít notebookos viszonylatban, és tekintettel arra, hogy a Z500-as IdeaPad-ok felbontása kivétel nélkül 1366x768, én meg merem kockáztatni, hogy nemcsak a Battlefield 3-ra, de annak folytatására is elegendő lesz a készülék ereje. Érdemes tudnod, hogy a Core i7-3612QM egy alacsonyabb órajelű (2,1 GHz, amely Turbo Boosttal akár 3,1-ig felmehet), de négymagos processzort takar, melynek fogyasztása nagyjából megegyezik a kétmagos Core i5-ökkel. Ezt csak azért írom le, hogy egyrészt ne érjen meglepetés, másrészt tudd, hogy a Z500 viszonylagos vékony kialakítása mellett ez a lépés elengedhetetlen volt ahhoz, hogy a központi egység melegedését korlátok között tudják tartani amellett, hogy az azt hűtő ventilátor ne csapjon hangzavart. A GeForce GT 740M se melegszik vészesen, ráadásul az NVIDIA Optimus technológiájának előnyét kihasználva, amikor nem játszol, akkor hagyhatod a rendszert, hadd használja az i7-es processzorban lévő Intel HD Graphics 4000-et (amely filmnézésekhez még jobb választás is talán, mint a GT 740M). Egy szó, mint száz, amennyiben tetszik a gép és meggyőződtél róla, hogy ismerős ide vagy oda, a garancia érvényesíthető, ha bármi gubanc lenne, akkor 500 euróért nagyon jó vásárt csinálhatsz vele.

SZÁMÍTÓGÉP-VÁSÁRLÁS AMD-VONALON

A tanácsodat szeretném kérni PC-vásárlás ügyében. A cél a közelmúlt és a közeljövő játékainak (Far Cry 3, Tomb Raider, Assassin's Creed sorozat, Witcher 3...) futtatása lehetőleg HD-ben. Az ÁlomPC rovat sokat segít, a szerint tervezgetek. Le is tettem a voksom az AMD FX-6300 és a HD7870 mellett, de most felkeltette az érdeklődésem az FX-6350 és 8320. Megéri azt a plusz 5 ezer, ill. 9 ezer Ft-ot? Videokártya terén is kacsintgatok a GTX660 felé. Ez jobb, mint a HD7870? A WD vinyóknál mit jelölnek a színkódok? A tápegység már megvan egy Chieftec 500W személyében.

Max. 160 ezret tudok rááldozni, de azért jó lenne minél olcsóbban megúszni. Segítségedet előre is köszönöm! Üdv: **MIKE**

Kedves Mike!

Ha 10 ezer forintos felárat fizetnék egy processzorért az FX-6300-hoz képest, akkor az már egy négymagos Core i5 lenne, mintsem egy FX-8320. A sima GeForce GTX 660 jellemzően lassabb, mint a Radeon HD7870, sőt, a GTX 660Ti is általában csak partiban van vele, így – tekintettel arra, hogy az előbbi egy árban van vele, az utóbbi pedig drágább – én nem foglalkoznék velük a jelenlegi árak mellett, arról nem is beszélve, hogy a Radeon alapját adó GCN architektúra most kezd majd igazán beérni a DirectX 11.2-vel, úgyhogy ez a különbség akár nőhet is. A Western Digital a színekkel a különböző ajánlott felhasználási területeket jelöli, így a zöld az elsősorban adattárolásra, a kék a mindennapos használatra, a fekete pedig a teljesítményhajhászoknak készült. Én általában egy SSD-vel kiegészített merevlemezes rendszert szoktam ajánlani azoknak, akik a flashmemória által nyújtott rugalmasságból nem szeretnének engedni, de sok adatot terveznek tárolni, melyeket nem feltétlenül szükséges ezredmásodpercek alatt elérni. Ahogy nő a merevlemezek sebessége, általában a zajszintjük is ezzel párhuzamosan emelkedik, de ez nem szentírás, még egy gyártó portfólióján belül sem.

CRYSIS GONDOK

A következő problémában kérem a segítségét. Pár héttel ezelőtt rákattantam a játékokra. A gépem ilyen téren erős hátrányból indul, hiszen hiába erős (Core i7-2630QM, 6 GB RAM), nincs benne dedikált videovezérlő. Persze, ezt annak idején is tudtam, de akkor álmomban sem gondoltam, hogy valaha játszani akarok majd (persze a gép minden másra tökéletes). Sebaj, telepítettem a Crysis első részének demóját, minden grafikai beállítást low-ra állítottam, élsimítás is ki (felbontás 1024x768). A játék grafikája így is gyönyörű volt a laptop képernyőjén, abszolút élvezhető sebességgel futott, viszont szegény laptop nem győzte magát hűteni közben. Kiléptem, a játék előtt elindított Core Temppel ellenőriztem, 90 fokra felment mind a négy mag hőmérséklete (max. 100 a megengedett). Ekkor frissítettem a HD Graphics 3000 driverét, mert az még a gyárilag feltett 2011-es verzió volt (2012-es verzióra frissítettem). Az eredmény csodálatos volt: Max. 76 fokos hőmérséklet, a gép vidáman, alig hallható hűtéssel futtatja a Crysist. Pár napig vidáman játszottam, aztán történt valami, mintha visszamentem volna az időben: megint 90 fokos hőmérséklet, a gép hűti magát, ahogy csak bírja. A poén az, hogy az égvilágon semmit sem állítottam sem a Windowsban, sem a játékban, de még a HD Graphics 3000 vezérlőpaneljén sem. Annyi történt, hogy egy programot telepítettem, a Samsung Kiest – gondolom, abban egyetértünk, hogy semmi köze az egészhez. Kezdő lépésként mégis visszamentem az időben pár napot a rendszer-visszaállítás segítségével, de a driver maradt a frissített, 2012-es verzió. A helyzet semmit sem javult, na, ekkor telepítettem a legújabb, legfrissebb Intel drivert a proci mellé integrált GPU-hoz. Ez sem hozott változást, a gép majd belehal a Crysisba… csak tudnám, hogy most miért. Persze nem futtatok a játék közben videokonvertálást, de még a vírusirtót sem engedem, hogy frissítse magát. A számítógép minden jel szerint teljesen rendben van, az eseménynaplóban sincs bejegyzés, ami súlyos hardveres vagy szoftveres hibára utalna. Magával a hűtéssel sem gondolom, hogy baj lenne, a Core Tempben látom, hogy a proci bármikor megemeli az órajelét a max. turbó frekvenciáig, majdnem 2,8 GHz-ig. A játékot is újratelepítettem, ettől sem lett jobb. Jó, oké, a játék most is szépen fut, de ez így nagyon bosszantó, annyit nem ér az egész, hogy megsüljön egyszer a CPU.

Ön szerint mit kell tennem, hogy visszaálljon a fentebb leírt csodálatos állapot?

Előre is köszönöm a segítséget, az újság szuper, csak így tovább!

Üdvözlettel: **GAUSZ GYÖRGY**

Kedves György!

Én úgy gondolom, hogy a csodálatos állapot valójában amiatt volt, hogy a játékban egy olyan részen ment keresztül, amely nem veszi igénybe annyira a processzort, mint más helyszínek. Ez már csak azért is lehet, mert a Crysis első részéhez készült tesztprogram is több pályát tartalmaz, amelyeknél a videokártya mindig serényen dolgozik, viszont a processzorterhelés igencsak eltérően alakul. Azt javaslom, hogyha egy régebbi noteszgépről van szó (a második generációs, Sandy Bridge alapú Core i7 miatt vélhetően igen), úgy a hűtőventilátort igyekezzék kitakarítani, ugyanis ennyi idő alatt könnyedén telemegy porral, amely rontja a hűtés hatékonyságát. Egy palack sűrített levegő megteszi a hatást, de az lenne az igazi, ha a ventilátor mindkét felét meg tudná tisztítani, ehhez vélhetően ki kell szedni a billentyűzetet is. A 90 fok egyébként nem tekinthető extrémnek, főleg egy régebbi Core i7 esetében, így amiatt nem kell aggódni, hogy meg fog sülni. A 100 fokos határ elérése esetén pedig először kikapcsol – átmenetileg – a Turbo Boost, hogy ezzel is csökkentse a rendszer a processzor fogyasztását, ezáltal a hőtermelését is. Ha ez sem elég, akkor elkezdi visszavenni az órajelet a feszültséggel együtt, amíg vissza nem hűl 90 fok alá a CPU, és amint ez megtörtént, úgy visszaállítja a normál működést. Ez egy teljesen sztenderd, régóta bevett mechanizmus az Intel processzoroknál, már a Core 2 Duóknál is jelen volt ez a fajta hővédelem. Aggodalomra tehát semmi ok, bár a zajos rendszer valóban nem túl szívderítő dolog. Vigasztalhatnám, hogyha lenne dedikált grafikus vezérlő, a helyzet sokkal rosszabb lenne, de nem teszem. Azt tudni kell mindentől függetlenül, hogy a HD 3000 működés közben ugyanúgy a processzort fűti, hiszen szó szerint a processzormagban található az egész grafikus chip.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Kedves olvasók, az a nagy harci helyzet, hogy ebben a hónapban a GTA V tesztelésének szent feladatát osztottam magamra, és legnagyobb meglepetésemre a játék annyira beszippantott, hogy az már a munka és a hétköznapi életem rovására ment. Szerencsére még a leadás előtt a játék végére értem, így végül mégis elkészülhetett az újság, engem nem rúgtak ki, és még arra is jutott idő, hogy összedobjam az aktuális Levrovot, amiről pontosan tudom, hogy már nagyon vártátok. Lássuk is, hogy szeptemberben milyen e-mailek érkeztek a levrov@pcguru.hu feliratú postaládánkba!

SZTEREOTÍPIÁK

Sziasztok,

A nevem Nagy Vanda, átlagos 16 éves vagyok, aki egy átlagos gimnáziumba jár Budapest viszonylag középpontjába. Azért írok nektek, hogy elmeséljem egy elég furcsa tapasztalatomat. Életemben eddig öt iskolában fordultam meg, költözések és családi problémák miatt. Viszonylag normális lánynak számítok, de mikor elérkezünk például egy angolórán a bemutatkozás részhez, a fiúknak csak úgy koppan az álla a padon. Persze mit mondhat magáról az ember? 16 éves, budapesti, szeret festeni és rajzolni, illetve szereti a videojátékokat. Erre mozdul meg a fiúk nagyon nagy része csípőből hátra. Itt kezdődik a legtöbbször a roham... Jönnek a szünetben, és kérdezgetni kezdenek. Mivel játszol? Milyen szerveren? Milyen kaszttal? Milyen karakterrel? Mi a skype-od? Adsz egy in-game nevet? Az egy B-kosaras melltartó? Mióta játszol? Hányas szintű vagy? És még annyi kérdés és azok verziói, melyet fel se tudok sorolni. Ám mikor ez a roham lemegy, minden áldott alkalommal odajön egy-két ember... Most ez komoly? Tényleg játszol? De neked starbucksos pohárral kellene csücsöríteni a tükörben! Hol a magassarkúd?

Ez egy idő után borzalmasan diszkrimináló. Sok fiú jól fogadja a hölgy játékosokat, és sokszor tapasztaltabbak is vagyunk. A baj akkor kezdődik, mikor az embert zaklatni kezdik és szidni, chaten, teamspeaken, esetleg az illető a Facebookra is követ. Nekem konkrétan sok olyan eset jutott, mikor játékon belül próbálták elnyomni, és „de hát ez egy csaj!" mondattal elintézni, az esetek nagy százalékában megvédtem magam, vagy egyszerűen csak elpárologtam a színről.

Cikkeitekben nem először került elő ezen kérdés, hogy a férfiak jelentős százaléka (persze tisztelet a kivételnek) miért viszonyul így a női játékosokhoz. Személy szerint lassan kerek 10 éve, hogy becsöppentem – apukám és a Diablo nyomán – a videojátékok világába, és állítom hogy nem egyszer jobb vagyok nem egy fiú játékosnál. Szeretnélek megkérdezni titeket mind, hogy mit gondoltok erről a témáról, honnan eredhet a probléma, miért van egy női játékos diszkriminálva vagy éppen előnyhöz juttatva? Miért van az, hogy 16 évesen lassan nem merem mondani az embereknek, hogy büszke gamer vagyok pöttöm kislány korom óta, és nem Barbie-n nőttem fel, hanem orkok hentelésén? A fiúkról lassan kezd lekopni a pattanásos, szemüveges, szobavakond gamer hatás, egyre elterjedtebbek a játékok, akkor egy lánynak miért nem szabad? Nagyon kíváncsi lennék a válaszotokra, mindannyiótokéra, kiváltképp ha van rá lehetőség, akkor Midnightéra...

2009 óta a zsebpénzből kisebb kimaradásokkal olvaslak titeket, a Surgeon Simulator videón a párommal úgy nevettünk, mint a retardált fókák, és a PC Guru sok száma velem jött tengerentúli utazásokra is. Köztudott, hogy terjedelmesek a cikkeitek, megéri megvenni a magazint, mert egy 11 órás repülőút bizony hosszú. Vittelek titeket Szingapúrba, Amerikába, és ha lokalizálunk, akkor megjártátok már a római tengerpartot, Párizst, és persze Bécset is. Köszönöm hogy vagytok nekünk, évről évre, hónapról hónapra, a Guru legyen veletek!

NAGY VANDA

Szeretnék most nagyon okosakat írni, de az a helyzet, hogy jómagam sem vagyok tisztában azzal, hogy a srácok jelentős része miért érzi ördögtől valónak, ha egy lány is aktív játékos. A dolognak szerintem főleg ahhoz lehet köze, hogy nagyon sokáig, még a „casual idők" előtt elég fura – úgymond kocka – dolognak számított, ha az emberek aktívan játszanak, és berögzült, hogy ezt a szórakozást általában fiatalabb fiúk űzik. Rengeteg srác meg van győződve arról, hogy ez egy különleges, kifejezetten fiús dolog, és szerintem (hangsúlyozom SZERINTEM) azért lépnek fel agresszívan és lekicsinylően a női játékosokkal szemben, mert védik a „területüket", és zavarja őket, hogy az, amit korábban különlegesnek hittek, mégsem az, hiszen még egy lány is képes jól játszani – jómagam is tisztában vagyok vele, hogy a gyengébbik nem képviselői nem egyszer túlszárnyalják a fiúkat, ha videojátékokról van szó. Ez persze csak olaj a tűzre, aztán ebből kerekednek ki az olyan ostoba szituációk, mint amiket te is említettél...

Én azt tudom javasolni, hogy nyugodtan légy büszke arra, hogy otthonosan mozogsz a játékok világában, és ha valakinek ez nem tetszik, akkor annak pottyantani kell a fejére, mert a játékos lányok zrikálása szimplán korlátolt dolog, és aki ilyesmire vetemedik, az egész egyszerűen arra sem érdemes, hogy odafigyelj arra, amit mond. Persze ez tényleg csak az én véleményem, és ne haragudj, amiért Midnite-ot most nem tudtam erről megkérdezni, de ígérem, hogy sort kerítek rá, és valahogy eljuttatom hozzád az ő gondolatait is a témával kapcsolatban.

KONZOL GURU

Kedves Bate!

Már egy ideje vásárolom a PC Gurut, és mindig találok érdekességeket a magazinban, főleg PC-re. Törtem, törtem a fejem, hogy vajon mi hiányzik az életemből? Aztán rájöttem: hát a Konzol Guru! Nem gondoltatok még ilyesmire ? Szerintem lenne rá igény. A másik kérdésem hogy meg szoktátok vásárolni a GS magazin egy-egy példányát, hogy lássátok, mit kínál a konkurencia?

BÉLA

A helyzet az, hogy ez az ötlet nem neked jutott először az eszedbe, hanem évekkel ezelőtt a Guru stábjának is, ezért hozták létre a megboldogult Play! magazint, ami lényegében a Guru testvérlapja volt, és ugyanazok írták és szerkesztették, mint a PC-s lapot. Ez a magazin egyébként 2007-ben szűnt meg, és pont azért, mert nem nagyon volt igény rá. Jómagam még emlékszem azokra az időkre, mikor itthon volt kereslet a konzolos lapokra (a régi 576 Kbyte-os idők), de mára ez megváltozott, és nem véletlen, hogy az elmúlt években sorra szűntek meg a csak konzollal foglalkozó magazinok. Így járt az 576 Konzol, a már emlegetett Play!, és 2008-ban a főleg konzolos játékokkal foglalkozó új 576 Kbyte is. Amúgy jelenleg is van egy csak konzollal foglalkozó lap a piacon, és ha helytállóak az értesüléseim vele kapcsolatban, akkor sajnos az a

helyzet, hogy jelenleg itthon nincs akkora igény ilyen magazinokra, hogy értelme lenne indítani egy Konzol Gurut is.

Ami a másik kérdésedet illeti, mi egyáltalán nem szoktunk GameStart venni, méghozzá azért, mert nincs rá szükség, lévén ők küldenek nekünk pár példányt minden hónapban, és mi is ugyanígy teszünk. Amúgy a közhiedelemmel ellentétben nem megyünk át az utca túloldalára, ha szembejön valaki a konkurens magazintól, sőt, sokukkal kifejezetten baráti viszonyt ápolunk. Erről jut eszembe, Mazur, ha esetleg ezt olvasod, akkor majd írj, hogy mikor érsz rá egy sörre!

PAPÍRGYŰJTÉS

Kedves PCG Team!

Most van itt papírgyűjtés, és az egyik terembe legalább húsz PC Guru van. Kérdem, miért?

FARKASDY KRISZTIÁN

Nos, ennek viszonylag egyszerű oka lehet: aki bevitte a papírgyűjtésre azokat a bizonyos Gurukat, az valószínűleg ráunt a gyűjteményére, és úgy döntött, hogy környezettudatos módon válik meg tőlük. Tudom, hogy ez sokak számára szentségtörésnek tűnhet, de mindenesetre ezért ne indíts inkvizíciót az iskolában, mert az a helyzet, hogy ez teljesen természetes dolog. Az ember érdeklődése változik, és ha ez bekövetkezik, akkor megválunk dolgoktól. Kamaszként én például éltem-haltam az azóta már megszűnt filmes Cinema magazinért, minden hónapban vártam az új lapot, és még visszamenőleg is rendeltem számokat – aztán ez a lelkesedés alábbhagyott, és néhány éve különösebb lelkiismeret-furdalás nélkül váltam meg a korábban imádott példányoktól. Persze ennek ellenére nem örülök, ha akár csak egy PC Guru is a MÉH-ben végzi, így most abban reménykedem, hogy rajtad kívül valaki más is észrevette a gazdátlan magazinokat és hazamenekítette mindet, hogy aztán átolvasgassa őket.

A NAGY STEAM-BULI

Üdv PC Gurusok, és olvasók!

Azért írok nektek, hogy leírjak egy Steames „trükköt", amivel ingyen Steam egyenleghez lehet jutni. Nem kell semmi illegálisra gondolni, csak egy kis leleményességre. Nos, a dolog annyiból áll (hogyha nem volt még feltöltve egyenleged), hogy keresni kell egy olyan játékot, ahol van inventory és el lehet adni a játékban szerzett cuccokat, ilyen például a Team Fortress 2. (TF2-es példákkal fogok élni, mert én is így szereztem meg a pénzt.) Ha már összeszedtél kulcsokkal kb. 11 eurót, akkor ebből a pénzből már lehet venni egy CS:GO-t, amiben lehet szerezni ládákat és fegyver skineket (amiket mindig dob a játék, ha olyan szerveren mész, ahol sokan vannak, és mindig fog dobni, tehát NINCS olyan, hogy egy idő után nem dob), amiket el lehet adni busás áron (jelenleg egy láda 38-43 cent körül mozog, de egy héttel ezelőtt több mint 1 eurót is el lehetett kérni értük – tisztára mint a TŐZSDE). És ezekből következik, hogy ha elég kitartó és elszánt vagy, akkor minden szinte játékot megszerezhetsz ingyen. Ugyan időigényes ez a módszer, de így mindenki tud Steamen játékot venni, és az is tud aki nem teheti meg, hogy egyenleget töltsön fel a pénztárcájába.

MINEKEKI

A Minekeki levelében leírtak abszolút igazak, azonban van egy apróság, amiben téved. A Steamen csakis akkor lehet kereskedni (tehát tárgyakat, kártyákat, egyebeket adni-venni), ha már legalább egyszer vásároltál a rendszeren belül (ez amúgy azért van, hogy ne lehessen csalni, és egyszerre több accounttal kijátszani a rendszert). Ahhoz tehát, hogy nekiállhass pénzt keresni a szerzett kártyák és mindenféle cuccok segítségével, minimum egyszer venned kell valamit a rendszerben (PayPal vagy dombornyomott bankkártya segítségével). Ez persze nem olyan nagy dolog, hiszen már 60 eurócentért is kapni játékokat a Steamen, és a fentebb ecsetelt módszer ennyi befektetést simán megér...

VEGYESSALÁTA

Kedves PC Guru Szerkesztőség!

Azért ragadtam billentyűzetet, mert érdekes dolgok történtek mostanában velem. Hétfőn (2013. 09. 09.) gondoltam, ránézek a magyaritasok.hu-ra, hátha van végre fordítás a Vampire: The Masquerade – Bloodlineshoz (nagyon szerettem, csak angolul nem tudtam kivinni), és örömmel tapasztaltam hogy van hozzá, gyorsan fel is raktam a játékot. Aztán csütörtökön elsétáltam a PC Guruért a boltba, és kibontva mit találok benne? Egy rovatot, amiben a Vampire: The Masquerade – Bloodlinesról van szó, micsoda véletlen.

A másik ennél kicsit szomorúbb dolog, hogy hallottam, hogy augusztus közepén már lehet kapni jegyet a Play IT-re Pesten. És ahogy láttam, van Collectors jegy, ennek nagyon örültem. Aznap el is mentem a szaküzletbe, ahol lehetett kapni, nyitás után egy órával értem oda, és közölték, hogy már elfogyott. Sebaj, meglestem neten, hogy ott lehet-e venni, de ott is elfogyott. Vidéken, ahol lakok, megkérdeztem, úgy volt, oda is érkezik, jött is négy darab, és nekem nem jutott. Nem tudjátok, van-e rá mód még, hogy valahonnan szerezzek?

+1: Észrevettem, hogy mostanában megszűnt a könyv/képregény rovat, mi ennek az oka? Valamelyik nap kezem közé akadt egy régi Guru szám, ahol a Star Wars Galaxiesről írtok, és arra gondoltam, hogy megérdemelne egy rebootot, sok egyedi megoldást tartalmazott.

KISS GÁBOR

Mondanom sem kell, hogy a „Klasszikusok újrajátszva..." rovat az én ötletem volt, és már a te a leveled is bizonyítja, hogy remek ötlet volt elindítani ezt a sorozatot, ami ismét alátámasztja azt, hogy egy szerény zseni vagyok. Azaz mégsem... mert még én sem tudom megoldani, hogy a meglehetősen limitált példányban készült Collectors Play IT jegyekből újakat nyomjanak (így be kell érned egy kevésbé ritka belépővel). Viszont azt elintéztem, hogy ebben a hónapban is legyen könyvrovat (a képregényes még nem ment), szóval egálban vagyunk! Ami a Star Wars Galaxiest illeti, az aligha fog már feltámadni, helyette viszont javaslom az Old Republicot, Chrisnek tetszett, ami azt jelenti, hogy olyan rossz nem lehet...

Éééééés, ezzel véget is ért az októberi Levrov, mehetek vissza Los Sa... akarom mondani, megyek, és megírom a nyolcoldalas tesztemet! Írjatok ti is levelet! --> levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

Helló PC Guru!

Épp egy csapat zombi elől próbálok meglépni, amikor az egyik sarkon befordulva szembetalálom magam egy újabb példánnyal. Kitátja a száját, de nem a szokásos hörgés hallatszik, hanem egy ébresztőóra egyre sürgetőbb pittyegése. Kinyitom a szemem és az elmosódott piros foltok lassan számokká alakulnak. Hét óra huszonöt. A fogaskerekek az agyamban még tétováznak, hogy érdemes-e megmozdulni, miközben a vécé felé veszem az irányt. Végül megszületik a döntés, és lassan elkezdenek forogni. Egy pillanattal később belém hasít a felismerés, hogy ma van az a nap. Eldobok mindent, ami a kezemben van, feltépem az erkély ajtaját, és a következő pillanatban már a korlátot szorítom elfehéredő ujjakkal. A jéghideg járólapok szinte égetik a talpam, de észre sem veszem, minden figyelmem az utcasarokra összpontosul. Csigalassúsággal vánszorognak a másodpercek, mígnem feltűnik az zöld egyenruhás ember. Számolom a lépteit, amíg az ajtóhoz ér, pont negyvenkettő, és kényszerítem magam, hogy várjak még 10 másodpercet, mielőtt visszarohanok a lakásba, lesprintelek a lépcsőn, és a postás csak egy elmosódott csíkot lát belőlem, amikor elszáguldok mellette. Majdnem beletöröm a kulcsot a postaláda zárjába, végül csak sikerül kinyitni, kikapom belőle a PC Guru példányomat és letépem róla a csomagolópapírt. Szenvedéseimnek újabb egy hónapra vége!

Fenyő Ádám

Egy apró könnycseppet elmorzsoltam ezen levél olvastán, mert ennyire szórakoztatóan csak kevesen szokták megírni, hogy mennyire várják hónapról hónapra a magazint. Na, ezért megérte elszakadni Los Santostól!

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s Battlefield 4-et ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

RUSH – HAJSZA A GYŐZELEMÉRT

ADATOK

RENDEZŐ
Ron Howard

SZEREPLŐK
Daniel Brühl, Chris Hemsworth, Olivia Wilde, Alexandra Maria Lara

HOSSZA
123 perc

[ÍRTA **KARABEKIAN**] 1976 az egyik legizgalmasabb év volt az F1 történetében, lévén James Hunt és Niki Lauda párharca ekkorra érte el csúcspontját. A film során mindkét versenyzőt alaposan megismerjük, és a fináléra nehéz eldönteni, hogy a playboy Hunt vagy a racionális Lauda győzelmének örülnénk-e jobban. Bár a mozi minden részletén látszik, hogy a stáb imádta a munkáját, a hitelesség helyenként csorbát szenved, hiszen Forma-3000-es autókkal versenyeznek az F1-ben, de ezt gyorsan elfeledtetik a hangulatos képek; a japán verseny esős snittjei különösen szépek, és a pilóták szemszögéből készült felvételek alatt szinte érezzük magunk körül az autók karosszériáját. Mindkét főszereplő nagyot alakít, Chris Hemsworth végre él a lehetőséggel, és megmutatja, hogy vannak színészi képességei, nemcsak egy 191 centis macsó, akin jól mutat Thor jelmeze, Daniel Brühl alakításáról pedig mindent elmond, hogy Lauda „b***tt hitelesnek" nevezte. A meglepően jó színészi játék mellett két szokatlan dolog is akad a filmben: az egyik, hogy a karakterek az anyanyelvükön (pl. német) szólalnak meg (ez sokat segít az F1 kozmopolita világának visszaadásában), a másik pedig, hogy a Rush nagyon naturálisan ábrázolja Lauda kórházi kezelését, így a néző könnyebben át tudja érezni, milyen lehetett a brutális baleset után 42 nappal újra autóba ülni. Összességében az év egyik legjobban sikerült filmjével van dolgunk, ami akkor is a székbe szögez, ha nem vagy F1-rajongó.

Az F1 világában járatlan nézőket is képes rajongóvá tenni a játékidő két órájára.

GURUMÉRLEG

A film egy-két ponton feláldozza a hitelességet a szórakoztatás oltárán.

AZ ACÉLEMBER

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BR: 6.990 Ft
3DBR: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
október 24.

[ÍRTA **BATE**] A Vasember harmadik része után októberben megérkezik a lakossági forgalomba az idei év másik acélos szuperhőse, Superman is, méghozzá meglehetősen széles választékban. Nyári sikerfilmről lévén szó nem kevesebb mint öt különböző kiadás lát napvilágot az acélember kalandjából. Ebből egy a sima DVD-s változat, lesz hagyományos Blu-ray verzió, ugyanebből speciális változat 3D-re felkészítve (lentikuláris borítóval), továbbá várhatóak igazán extra csomagok is, úgymint Blu-ray limitált fémdobozos kivitelben (11.990 forintért) és exkluzív Blu-ray gyűjtői kiszerelés (14.990 Ft), melynek különlegessége, hogy a lemezek nem egy sima fémtokban kapnak helyet, hanem egy, az ikonikus S-t formázó dobozban. Extrák tekintetében nagy eltérés nincs az egyes kiadások között, szokás szerint a DVD-s verzió a legszegényesebb, ezen mindössze egy kisfilm és pár érdekesség kapott helyet, ám sajnálatos módon a Blu-ray verziók sem sokkal gazdagabbak, hiszen hiába van négy különféle kiadás, mindegyiken csak három extra dokumentumfilm kapott helyet (de legalább magyar felirattal). Bónuszok tekintetében tehát elég snasszra sikerült ez a kiadvány, legalább egy audiokommentárt el tudtunk volna viselni, ha már rászánjuk magunkat, hogy minimum 7000 forintért benevezzünk az alap Blu-ray kiadásra. Supermantől azért jóval többet vár az ember, nem igaz...?

Öt különböző kiadás, így mindenki megtalálhatja a kedvére valót. Az exkluzív díszdoboz nagyon frankó.

GURUMÉRLEG

Hiába az év egyik legnagyobb blockbustere, az extrák felhozatal elég szegényes.

STAR WARSOS EREDETEK JÖNNEK

KIDERÜLHET MILYEN MAGAS VOLT YODA GYEREKKORÁBAN?

A Disney pénzügyi igazgatója egy befektetőknek tartott prezentáción hozta nyilvánosságra, hogy az eddig bejelentett Csillagok háborúja filmek mellé további kettőt terveznek, amelyek az eredeti trilógia egy-egy szereplőjének előéletére fognak koncentrálni. Azt, hogy kikről fognak szólni a frissen bejelentett alkotások, még nem tudjuk – a pletykákban Han Solo, Boba Fett és Yoda neve merült fel, de Obi-Wan Kenobi mester is rajta van a lehetséges főhősök listáján.

ID4EVER

A FÜGGETLENSÉG NAPJA 2.

A 2015 nyarára tervezett második Függetlenség Napja filmről a rendező Roland Emmerich csöpögtetett újabb infókat: a film húsz évvel az első rész után játszódik, miután az emberiség újjáépítette a Földet és már senki sem számít rá, hogy az idegenek visszatérnek. Pedig visszatérnek, és ezúttal már nem lesz elég egy bugyuta számítógépvírus és egy Macintosh a legyőzésükhöz. További jó hír, hogy a folytatásban nagyobb hangsúlyt kap a csápos támadók hátterének bemutatása.

CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER

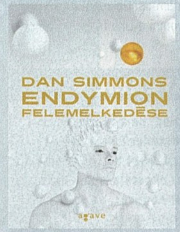
REMEKÜL SIKERÜLT A FORGATÓKÖNYV

A The Winter Soldier alcímet viselő következő Amerika Kapitány film az első a Marvel-univerzum megfilmesítése óta, amely tényleges képregény-adaptáció, így Ed Brubaker legutóbbi nyilatkozata (ő az a fickó, aki a The Winter Soldier eredeti történetét kitalálta) bizakodásra ad okot. A szerző szerint ugyanis jól sikerült a forgatókönyv és az alkotók nagyon jól elkapták a rajongók körében először vitatott, aztán gyorsan népszerűvé vált képregénysorozat meglehetősen komor hangulatát.

DAN SIMMONS

Endymion felemelkedése

regény • Agave könyvek

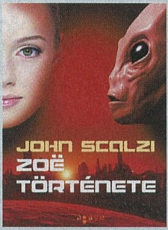


Bár a kiadó eredetileg szeptemberre tervezte Dan Simmons Hyperion Cantosának befejező kötetét, most úgy tűnik, hogy október utolsó napján vehetjük a kézbe a regényt. Az utolsó részben végre kiderül, hogyan szabadul ki Raul Endymion a Schrödinger-dobozból, és az is, hogy sikerül-e az egyháznak megakadályozni, hogy a 12 éves messiás, Aenea betöltse küldetését, és eljuttassa a Tanítómester üzenetét az emberiséghez.

JOHN SCALZI

Zoë története

regény • Agave Könyvek



John Scalzi legutolsó magyarul megjelent regényében maradtak fehér foltok az emberiség utolsó kolóniájának történetében. A novemberben megjelenő folytatás visszavisz minket a Vének háborújában megteremtett univerzumba, és ezúttal a 16 éves Zoë szemszögéből élhetjük újra a korábban megismert eseményeket. Biztosak lehetünk benne, hogy sok, most még homályos részlet kerül teljesen más megvilágításba a fiatal lány történetén keresztül.

CHINA MIÉVILLE

KRAKEN

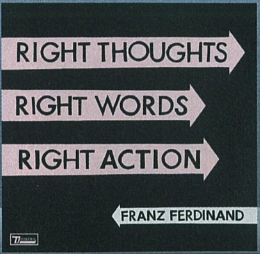
Agave Könyvek • 656 oldal • 3480 Ft

[ÍRTA KARABEKIAN] Az Agave alaposan rákapcsolt, fél évvel a Konzulváros megjelenése után kezünkbe vehetjük a következő Miéville regényt, a Krakent. Ezúttal egy urban fantasyval örvendezteti meg a kiadó az író rajongóit, amely Londonban játszódik. A regény címadó állatát (egy kipreparált óriáspolipot) fényes nappal ellopják a Természettudományi Múzeum központi terméből. A rendőrségnek – egyetlen nem teljesen szokványos részlegét kivéve – természetesen fogalma sincs arról, hogy tudtak kivinni az épületből egy kilencméteres tartályt úgy, hogy sem a dolgozók, sem a látogatók nem vettek észre semmit. A puhatestű eltűnésének híre látszólag senkit nem hoz lázba, egyetlen újságcikk, egyetlen tudósítás sem lát napvilágot az esettel kapcsolatban, ugyanakkor a másik Londonban hirtelen mindenkit izgatni kezd, vajon melyik vallási szekta szeretné elhozni a mélyből származó istenség segítségével a végső apokalipszist. És ez csak a kezdet, az első oldaltól kezdve futószalagon jönnek a vadabbnál vadabb ötletek, miszerint a hétköznapi valóságunk mögött húzódik egy másik, ahol nem is mindig teljesen emberi lények vívják egymással valláskáborúikat, közben a kultuszrendőrség épp a soron következő világvégét próbálja megállítani. A szerző hangulatteremtő képességét már korábbi regényeiben is megcsillogtatta, a Krakenben is sikerül olyan ügyesen összeturmixolnia a popkultúrát, a mágiát és a szekták világát, hogy a koktél néha kicsit elfeledteti velünk, ki is a regény főszereplője, és hol is tart a Kraken utáni nyomozás. Azonban ennek ellenére sem tudunk neheztelni, hiszen a könyv végére a nyomozós szál is lezárul, és nincs hiányérzetünk. Nekem szemernyi kétségem sem maradt, hogy a könyv megérdemelten kapta meg 2011-es Locus-díját.

FRANZ FERDINAND

RIGHT THOUGHTS, RIGHT WORDS, RIGHT ACTION

Domino ⊃ 10 szám



[ÍRTA WILSON] **Négy komplett év kihagyása általában nem a legjobb ötlet egy fix rajongótáborral igen, de támogató tömegekkel nem rendelkező zenekar életében, főleg, ha ezen szünet alatt a turnézás és a haknizás is háttérbe szorul. A Franz Ferdinand így meglehetősen nagy hátrányból volt kénytelen nekivágni a harmadik lemezének, hiszen sokan már azzal sem voltak tisztában, hogy még léteznek. A Right Thoughts, Right Words, Right Action alapján ez talán még indokolt is, hiszen a legnagyobb jóindulattal nézve is sokkal gyengébb ez az album, mint bármi, amit eddig a skót csapat kiadott a kezei közül. Hiba lenne azt állítani, hogy rossz, szimplán csak hiányzik belőle az a határozottság, céltudatosság, amely mind a Tonighton, mind a debütáló Franz Ferdinandon megtalálható volt. A korong a csúcspontját már a második helyre zsúfolt Evil Eye-jal eléri, de az ott szerzett lendületet csak az ezt követő tételig tudja megtartani, onnantól viszont átvált teljesen felejthető, csípőből kirázott alibi-dalokba. Ez a se íze, se bűze tingli-tangli valósággal leforráz, és ráébreszt arra, hogy nem feltétlenül volt jó ötlet ennyit várni.**

EZEKET HALLGASD:
Evil Eye // Love Illumination // Fresh Strawberries

POLYENSO

ONE BIG PARTICULAR LOOP

- ⊃ 13 szám

[ÍRTA WILSON] **Meglehetősen nagy elmaradásunkat pótoljuk be a Polyenso harmadik lemezének bemutatásával, hiszen a korong már januárban megjelent. Mentségünkre legyen mondva, hogy lemezes, kiadói változatot ez idáig nem kapott, a banda a saját kontójára, kizárólag digitálisan kínálta megvételre (legalábbis akkoriban) az albumot, meglehetősen barátságos, 10 dolláros áron. De ki a franc az a Polyenso? A kaliforniai banda a a 2013-as One Big Particular Loop megjelenése előtt még Oceana néven adózott a post-hardcore stílus oltárán, és csak a közelmúltban változtatták nevet. A világ egyik első, Kickstarter-pénzből kiadott lemeze túlzás nélkül 2013 egyik leghangulatosabb kiadványa. Igazi hullámvasút, amely tökéletes krónikája egy, a hírnév küszöbén álló bandának, amely egyszer már feloszlott, aztán ismét összeállt, a kettő között pedig többször is újrakezdte és újraírta a komplett harmadik lemezt. A végeredményt látva megérte: a komor, esős őszhöz tökéletesen illik ez a 13 számos trip.**

EZEKET HALLGASD:
Push // Meeting Grey (Cricket) // Falling In Rain

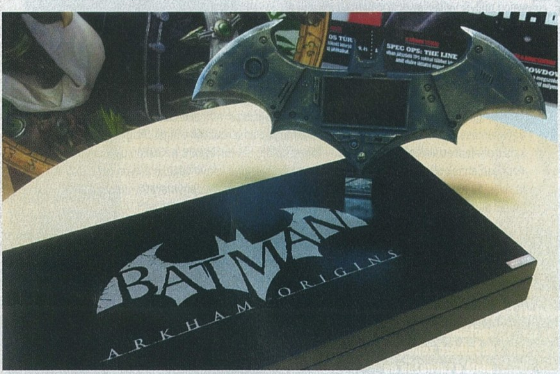
FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **22.200** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

Bate egy kisebb oltárt készített a szerkesztőségbe érkezett előfizetői GTA V példányokból.

Egy új videokártya mindig öröm, itt például Bate szerel be a gépébe egy ASUS GeForce GTX 670-et.



A PC Guru szerkesztőség egyik legújabb büszkesége a képen látható Batman: Arkham Origins press kit. Ez egy különleges sajtócsomag, amit a Warner Bros. Interactive Entertainmenttől kaptunk. Ha kíváncsi vagy, hogy „mit tud" ez a hatalmas batarang, akkor nézd meg a videónkat a PC Guru Online-on: **http://bit.ly/bao-press-kit**

GURU AZ INSTAGRAMON ÉS A GOOGLE PLUSON!

Ha szeretnél mindenféle érdekes képeket látni a PC Guru szerkesztőség életéből, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonodra letölteni az Androidra és iOS-re egyaránt elérhető **Instagram** nevű programot, és rákeresni a **pcgurumagazin** nevű felhasználóra – azok vagyunk mi. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor május óta megtalálhatsz minket a **Google** közösségi oldalán, a **Pluson** is! Ha szeretnél csatlakozni a „köreinkhez", akkor nem kell mást tenned, mint gyorsan megnyitni egy böngészőt, és bepötyögni az alábbi webcímet: **http://google.com/+pcguru**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

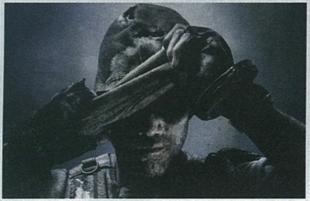
PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

JÁTÉKVIDEÓK trailerek



Az őszi-téli megjelenések már a nyakunkon vannak, így megállíthatatlannak tűnő tempóban érkeznek a játékelőzetesek az év végi vagy a jövő év eleji termékekről. Ezekből a videókból állítottunk össze egy több mint egy gigás méretre rúgó csomagot, amit megtaláltok DVD-mellékletünkön. A mozgóképeknek hála megcsodálhatjátok, milyen lesz az új Batman-játék, a Call of Duty single player módja, illetve új jeleneteket láthattok a South Park: The Stick of Truth című remekműből is.

PC GURU LIVE videotesztek

Alaposan megizzadtunk szeptemberi számunk összeállításakor, hiszen a legtöbb kiadó a karácsonyi dömpinget célozza meg a megjelenéssel, és ilyenkor előfordulhat, hogy nem jut tesztelni való program, amiről írhatunk. Szerencsénkre a videotesztek esetében még így is bőven volt miből dolgoznunk, sikerült is anyagot rögzítenünk két remek horrorjátékból, az Outlastból és az új Amnesiából, valamint mikrofonvégre kaptuk Bate-et, aki csak nagy nehézségek árán tudott kiszakadni a GTA V szorításából.

TURKÁLÓ programok és borítók

Sokak számára szerezhet kellemes meglepetést a DVD-mellékletünk Extrák könyvtárában található FIFA borítók mappa: az EA nyomdakész, méretre vágott, alternatív FIFA 14 borítókkal készült a rajongóknak, így könnyűszerrel lecserélhető a nem túl tetszetős bolti csomagolás, amely ismét Messit tette a címlapra. Ezenkívül szokásos háttérképekkel (széles képernyős és hagyományos képarányúval egyaránt), valamint az elmaradhatatlan CheatLand-applikációval is készültünk, csak hogy mindenki kedvére tegyünk.

EXTRA TARTALOM ingyenes játékok

Szeptember hónapban a teljes játékunknak jutott a főszerep DVD-mellékletünkön, de azért találtunk pár apró érdekességet, melyről úgy gondoltuk, érdemes megosztanunk veletek. Lelkes rajongóknak hála rábukkantunk egy weboldalra, ahonnan klasszikus Commodore-játékok átdolgozott verzióit lehet leszedni, ebből ki is emeltünk párat. Így kerülhetett fel lemezünkre a Beach Head, a Batman vagy a Wizard of Wor, melyek mindegyike egy boldog, letűnt korra emlékeztet.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Amnesia: A Machine for Pigs • Disney Infinity • Grand Theft Auto V • Outlast • Total War: Rome II

PC GURU — SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY — 2013/10

South Park: The Stick of Truth

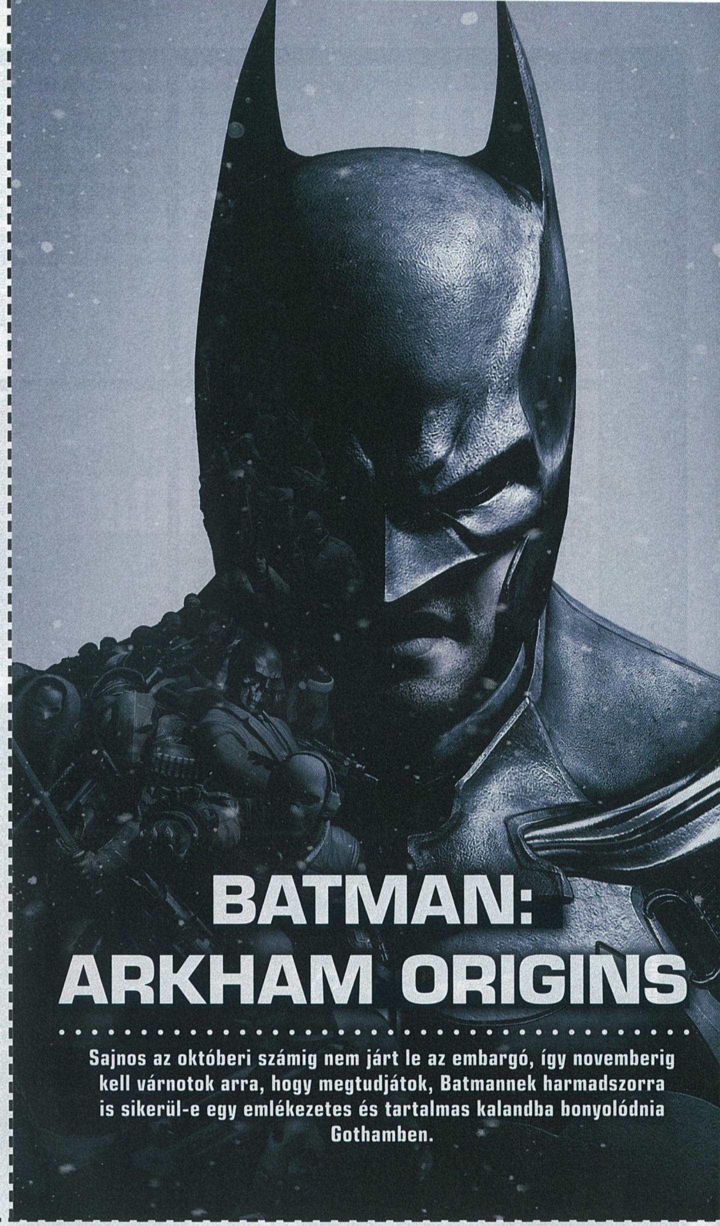
ELŐZETES Egy kezünkön is meg tudnánk számolni azokat a játékokat, melyeket a bejelentésüktől a megjelenésükig számított idő alatt egyetlen egyszer sem mutattak meg a nagyközönségnek. Az Obsidian South Park-szerepjátékát máig megmagyarázhatatlan okból még sosem láthattuk, de novemberben futunk vele egy kört!

F1 2013

TESZT Mivel meglehetősen későn mutatták be, ezért először csak a múlt hónapban tudtunk foglalkozni a Codemasters sorozatának idei részével, pedig a megjelenése már a nyakunkon van. Novemberben viszont kigurulunk a pályára, hogy végigautózzuk magunkat a világon, a modern és a klasszikus járgányokkal egyaránt.

Beyond: Two Souls

TESZT PC-re ugyan sosem jön, viszont nagy eséllyel ez lesz a PlayStation 3 utolsó nagyszabású játéka. Ennél tökéletesebb búcsút el se lehetne képzelni: a Quantic Dream a szintén PS3-as Heavy Rainnel egyszer már újraírta a modern kalandjátékok szabályait, és nagyon úgy néz ki, hogy másodszorra is sikerülni fog nekik!



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Sajnos az októberi számig nem járt le az embargó, így novemberig kell várnotok arra, hogy megtudjátok, Batmannek harmadszorra is sikerül-e egy emlékezetes és tartalmas kalandba bonyolódnia Gothamben.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 7-ÉN

JELENIK MEG!

VÁLASSZ ÜLŐHELYET!
PÉNTEK ESTI ALGORITMUS
IGEN
SHELDON HELYÉN ÜLSZ?
NEM
KAPCSOLD BE A TV-T!
N=0
MENJ ÁT A SZOMSZÉDBA!
NEM
E=mC
VÁLTS CSATORNÁT!
IGEN
N=<100
HELYEZKEDJ EL KÉNYELMESEN!
IGEN
VAN C LOGO A SAROKBAN?
NINCS
N=N+1
20:00 ÓRA VAN ?
IGEN
KÖZÖS ÜLŐS ESTÉK
NEM
VÁRJ!
6. ÉVAD PREMIER
OKTÓBER 11.
AGYMENŐK
PÉNTEK 20:00
COMEDY CENTRAL
www.comedycentral.hu

ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
LÁZADJ!
13.10.31.
WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN
18
www.pegi.info
PS4
PS3
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
PC DVD ROM
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc."PS4" logo is a trademark of the same company.